

799. FT

5761 KONZOL



ROSSZVÁGY

DRIVER PARALLEL LINES (PS2, XBOX)

MAI TÉMÁK: KICSIBEN ÁLMODNI • COMMANDOS STRIKE FORCE • THE GODFATHER • MGS 3: SUBSISTENCE • ICE AGE 2
UIKODEN 5 • GR ADVANCED WARFIGHTER • OUTRUN 2006 • SKIES OF ARCADIA LEGENDS • CONDEMNED • QUAKE 4 • DAXTER

576

KByte

www.576.hu

A HELY, Ahol JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ

Pólus Center
06 1 419 4117



Mammut II.
06 1 345 8076



Árkád
06 1 434 8076



Campona
06 1 424 3424



Duna Plaza
06 1 239 2858



West End
06 1 238 7576



Europark
06 1 280 9585



Debrecen Plaza
06 52 342 120



Szeged Plaza
06 62 468 978



Kecskemét Malom
06 76 328 119



Internetes rendelés



Telefonos rendelés



www.576.hu

06 70 365 0385



1UP
7970

HIGH SCORE
10000

1ST	2ND	3RD	4TH	5TH	BASE



FUEL



SCRAMBLE. 1981. KONAMI

HÍREK	4
-------------	---

A HÓNAP TÉMÁJA: KICSIBEN ÁLMODNI	8
--	---

HARDVER ROVAT: HOGYAN VEGYÜNK HDTV-T?	10
---	----

SOFTVER ROVAT: VIDEOJÁTÉK TEMETŐ I. RÉSZ	12
--	----

JÁTEKTEREM TÖRTÉNELEM - VII RÉSZ	14
--	----

MULTI TESZT

COMMANDOS STRIKE FORCE	18
DRIVER: PARALLEL LINES	20
THE GODFATHER	22
ICE AGE 2: THE MELTDOWN	25
RUGBY 06	26

PLAYSTATION 2

METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE	28
BUZZ! THE MUSIC QUIZ, BUZZ! THE BIG QUIZ INTERNATIONAL	32
MLB '06 THE SHOW	33
SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD	34
WINX CLUB	36
PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT	38
SPYTOY: OPERATION SPY	44
WARSHIP GUNNER 2	45
SUIKODEN V	46

XBOX

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS	52
BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII	54
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER	56
OUTRUN 2006 COAST 2 COAST	58
FAR CRY INSTINCTS: EVOLUTION	59
MONSTER 4X4: WORLD CIRCUIT	60
WORLD WAR II COMBAT: ROAD TO BERLIN	61

GAMECUBE

SKIES OF ARCADIA LEGENDS	62
--------------------------------	----

XBOX 360

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS	64
CALL OF DUTY 2	66
QUAKE 4	68

PSP

DAXTER	70
APE ESCAPE: ON THE LOOSE	73

NDS

BIG MUTHA TRUCKERS - FORD RACING 3	74
VIEWtiful JOE: DOUBLE TROUBLE	75

GBA

FINAL FANTASY IV ADVANCE	76
TALES OF PHANTASIA	77

CSEVEGŐ	78
---------------	----



2006 ÁPRILIS - A MEGLEPETÉSEK HÓNAPJA

Ugy zárni egy hónapot, hogy az újság anyagának nyomdába küldésekor már hegyekben álljanak a slukok a következő számhoz, finoman szólva olyan ritkaság, mint Doom 3-ban a vakító napsugár. Kevés ilyen szerencsés hónap van minden évben, és ha van, az is persze év végén. Karácsony előtt, akkor viszont rogyokig – hiába, „aldott” fogyasztói társadalomban élünk, ahol a játékokat nem a játékosoknak készítik, akik egész évben szórakozni szeretnének, hanem a vevőknek, akik csak kelleni az ünnepek előtt.

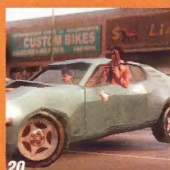
A főszerkesztő így tavasz magasságában már annak is nagyon örül, ha látja, hogy legalább két-három komolyabb húzódásra tud majd alapozni, majd az elkövetkező hetek során minden este fekete csirkét áldoz a szerkesztőség vudu oltárán, hogy jöjjen, aminek jönnie kell – azaz legyen mivel meglepni a magazinját (lapoztató előtt 4 nappal 6 üres oldal), egy tesztelő se balesedjen meg [ja] főnök, még a kontrollert sem tudtam felvenni], seiki ne vesszen össze a barátjával (nem írok többet, inkább a megörödt Dunának megyek), és végre dobja ki Nefarian a régen várt maltyémemet a World of Warcraft-ban (mert mindent dob, csak az enyémet nem, hogy forduljon fel).

En a kiadókát ismerte ebben a témában nem vagyok egy nagyeremiényű pári, így azt mondtam magamnak, hogy ha minden kötel szakad, majd az X360 vaskosan kecses gerince elviszi az ápnlist a hátán, és gyorsan szétszórta a két aktuális kis kedvencemet, a CoD2-t meg a Condemnedet drága tesztelőim között – mert ezekről tudtam, hogy elég ütős darabok –, mikor is beállított a postás a legújabb Driver epizóddal, amiről halvány lila „ingom” sem volt, hogy most esedékes a megjelenése. Kábé kétperces tús után megtaláltam hozzá azt a fantasztikus illusztrációt, amit most a címlapon láthattok, aztán azt a dög „kedlkekes” karakterkésztet, amiből a feliratot csináltam, amittől annyira belefásadtam, hogy tudtam, itt már minden rendben lesz.

Lett is. Egy hét alatt olyan meglepetések jöttek, mint a CoD, az új Commandos, a Blazing Angels, és a Suikoden 5. Minden újságíró boldogan, sugárzó arccal, szinte a föld felett 5 centire lebegve távozott a szerkesztőségből, az oldalak szépen megteltek, és a narancssárga faltestek is elég erős színű lett száradás után, amivel a konyhátam kifestettem.

Végül egy bejelentés, ami rátok, hűsége olvasóikra legalább ugyanannyira tartozik, mint ránk: Renáta, a Konzol [és az elején a KByte] első és egyetlen fődolgozó és grafikusa, akivel kismillió órát töltöttünk együtt, hogy ez a magazin olyan ütős legyen, amilyen lett, most úgy döntött, hogy 11(!) nálunk töltött év után új életet kezd a fővárostól távol, ezért májusától egy új sráccal, Áthilával hedgesztjük majd kedvenc magazinotokat.

Martin



20 Driver: Parallel Lines



22 The Godfather



28 Metal Gear Solid 3: Subsistence



46 Suikoden V



54 Blazing Angels: Squadrons of War



62 Skin of Arcadia Legends



64 Condemned: Criminal Origins



66 Call of Duty 2



68 Duke 4



70 Duke



73 Apex Escape: On the Loose



76 Final Fantasy IV Advance

Az 576 Konzol pontozási rendszere

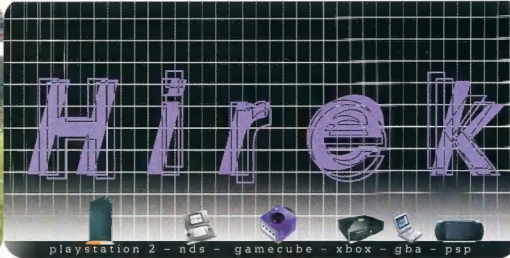
- 1-2,5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szólnánk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4,5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot kelleni, szerezz be, de ne vörj tőle sokat.
- 5-5,5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Nehány kőszóró órára biztos leköli majd.
- 6-7,5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!*
- 8-9,5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csodálni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadónknak megjelölt szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való díjazás nélkül használata csak a kiadói engedélyével lehetséges.
ISBN 1417-9296

Myos: Ötlet és Játéktervezés nyomda RT
Fotó: Veszély: Bertold Sticker (gazdái)
Főszerkesztő: Martin
Nyomda előkészítés: Tiltz Renáta
Kiadó: Company Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Ületház)
Tervező: Victor B. Árpád
és alternatív tervezők
E-mail: 576konzol@576.hu

Lapfotó: Balogh Zolt
Lapfotó: 576 Konzol Team
Lévitész: 1329 Budapest, Pt. 24.
Telefon: 06-1-309-25-86
E-mail: 576konzol@576.hu
1329 Bp. Pt. 24.
Webside: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LQDTECH hangrendszere teszteljük.
Címlap: Driver Parallel Lines (PS2, Xbox)



GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2006

Március huszadika és huszonegyediké között ismét megrendezésre került a **Game Developers Conference**, azaz a játéklejlesztők évi rendezőösszefférése. A GDC nem játékpörgető, nem PR esemény, és elsősorban nem a sajtónak, vagy a játékosoknak szól – hanem a fejlesztőknek. A GDC



ugyanakkor nagyon izgalmas tud lenni: az egyik része számunkra kevésbé érdekes (fejlesztői előadások – játékdizájn, programozásról, grafikáról...), a másik szekció, a nagy konzolygyártók prominensei által tartott prezentációk viszont (gyakran) sok meglepetéssel szolgálnak. Annak idején a GDC-n lehetett az első kézzelfogható infókot beszerezni az Xbox-ról, tavaly itt mutatták be a jelenleg futó egyik legígéretesebb játékpjekt, a *Spore*-t, idén pedig mind a **Nintendo** (Satoru Iwata elnök) mind a



Satoru Iwata



Phil Harrison

Sony (Phil Harrison, a Sony játékgyártó részlegének világszintű vezetője) komoly előadásokat készült. Kadzák is talán velem, azaz a Sony-vall A GDC's előadásának külön pikantériát adott, hogy a japán cég a GDC előtt egy héttel, március tizenötödikén, Tókióban fedte fel a **Playstation 3**-mal és a **PSP**-vel kapcsolatos jövőbeli terveinek egy részét.

Ami érdekelt, a PS3 a korábban tervezett tavaszi (japán) premier helyett *idén novemberben* debütál, megheggoza – a korábbi szóbeszéddel ellentétben – **világszinten**. Pontosan nem tudni, hogy a Sony-nál mit jelent a „világszintű kilövés”, gyaníthatóan valami hasonló, mint a Microsoft és az Xbox 360 esetében: egy napon startol a gép mindenhol, hanem pár nappal (pár hét) eltéréssel. A kazánmennyiség kapcsolatban eltérő információk láttak nap-

világot, beszéltek hamillió (gyanúsán sok) és egymillió (gyanúsán kevés) a premierre kiszámított gépről is. Az Xbox 360-hoz hasonlóan a hármas szarv állatstáció is kompatibilis lesz elődeiével, jelen esetben a teljes PlayStation familia játékaival, már alapból. Arról nem szól a káma, hogy ezt emulációval, vagy natív, hardveres megoldással érte el, az mindenesetre biztos, hogy a HDD felbontása és így a részletek megjelenése adott lesz. Az egyik legfontosabb új dolog: minden PlayStation 3-ban ott lapul majd egy hatvan gigás merevlemez. Linux oprendszer futtatásának lehetősége adott, a HDD kiemelt lesz, a gép médiumcentert is kitűnően használható. A tokai fejtaigjón megszólaltatók, hogy a premierrel egy időben az addig kissé csökönyves PS Online szolgáltatást is felváltja valami szebb, újabb és felhasználóbarátabb – rögtön szólni is róla, csak előbb még szentelünk párt sort a PSP-nek is. A PlayStation Portable formát is számíthatunk ugyanígy izgalmas újításoknak. Valamikor év végén kerül a boltokba az EyeToy PSP-s változata: fényképezkedés, videóchat válik lehetővé a használatával, és a természetesen az új játékok egy része is támogatni fogja. További izgalom: jön a teljesen hivatalos PSP-1 **emulátor**, szintén valamikor az idei év második felére időzítve. Részleteket nem árulunk el, az addig kiszárgított információk szerint a PS1 emuláció erősen tömörítendő majd az online letöltéskor, azaz a játékokat egy központi szerverről, a megfelelő pénzárszám figyelembe vételével lehet majd megvásárolni szőlíteni. A PS1 emuláció felveti a kérdést, hogy hova fog mindez elérni? Gyaníthatóan a memóriakártyára (egy jó nagy memóriakártyára), vagy – és itt ismét átvedünk egy kicsit a meg nem erősített híresztések birodalmába – a PSP év végén megjelenő, újrakészített változatának vaszkolható) belső memóriájába. Újrakészített PSP3 igen, bár egyelőre egyáltalán nem hivatalos, de a fenekre alapozva hajlamosok vagyunk hinni benne. Az új gép (állítólag) fog / kompatibilis lesz (...nagy hely mondjuk nincs a kicsinyítésre, most vékonyabb modell tunk elképzelni), alapból tartalmaz egy 4 gigás flash memóriát, és beépített / kame-ról-mikrofonnal rendelkezik majd – kérdés, hogy a plusz funkciók, és a vaszkos memóriakapcsolás mennyivel dobják / dob-nak meg a gép (így sem olcsón) árát. Még egyszer: pletyka, így tessék kezelni, várjuk meg az E3-at – ha valahol, ott itt biztos bejelentik, ha tényleg terveznek ilyet. Továbbá egyenként érkezik egy flash-PS3 firmware update is, a frítésés a flash-elem és az RSS csatornák támogatásával bővíti a PSP webböngésző funkcióját.

A tokai játéklejlesztőközösséget Kutaragi-san (a PS apja), és a Sony PlayStation szekciójának nagyfőnöke, ugye) szájból elhangzott információkat jól egészítette ki Harrison GDC's fejtaigjón. Harrison elmondta, hogy a Sony a korábbi két konzolnál komolyabb volumenben tervezi a PS3 korai gyártását, ami azt jelenti, hogy az igények szerint – nem csak elvileg, hanem gyakorlatilag is végre tudják hajtatni a november közepére (a GDC által konkrét időpontot is felirapított november 11 – nem hivatalos!) tervezett világszintű kilövését. A PS3 nem csak Japánban, az USA-ban és Európában startol novemberben, hanem Ausztráliában és Ázsiában is. Japánban kívül eső régiókban is, Harrison ugyanakkor konkrét formába öntötte a

PS3 online szekciójával kapcsolatos mende-mondákat és információkat – megheggoza rendkívül biztató formába. Az online szolgáltatás neve jelenleg **PlayStation Network Platform**, azaz PNP. A PNP gyakorlatilag az Xbox Live által kínált lehetőségeket nyújtja, néhány ponton finomítva. Kínál videó chat, lesz benne email-kliens, és egy vaszkos digitális zenésztársaság szolgáltatás is, ugye, a letöltéskor tartalom. A letöltéskor tartalom a XBL központi megoldása mellett (Marketplace & XBL Arcade – a PNP-ről is lehet majd teljes játékot letölteni, és HDD-ről futtatni) a játékokat is összekapcsolja a tartalomletöltéssel, azaz a **MotorStorm** indításakor pl. külön kis üzenetet kapunk, hogy új pályák / kocsik szpikázhatók a játékhoz. A digitális distribúcióval komoly termet nyitnak a Sony-nak, elképzelések szerint nem csak kisebb / egyszerűbb játékokat, hanem „jelles értékű” a boltokban is megvásárolható produktumokat is le tudunk majd szpikálni a merevlemezre a PNP-n keresztül. **NAGYON** jó hír: maga az alapszolgáltatás teljesen ingyenes lesz. Mit tartalmazz? Online játék, hang és videóchat, email, közösségi szolgáltatások – azaz az online játék is ingyenes lesz. A PNP egy sokkal nyitottabb rendszer, mint az Xbox-Live, a Sony „külső” más fejlesztők által felfedezett szervereket / szolgáltatásokat is kész befogadni – ez az MMO-k esetében jöhet jól, ahol értelemszerűen maga a fejlesztők szeretné közelről menedzselni az online elérhető tartalmat (...és beszélni a havidíjat). A Blu-ray-tal kapcsolatos nem sok új dolog látott napvilágot, ismét megerősítésre került, hogy a PS3-ra érkező játékok egytől-egyét Blu-ray lemezen fognak megjelenni, azaz nem fog előlőlni hasonló eset, mint anno a Kettes Játéklövés esetében, ahol eleinte sok CD-n terpeszkedő játék került a piacra, most a játék méreteitől függetlenül minden egyes produktum a nagyobb tömörítéskapacitású elvileg hordozón fog megjelenni. A Sony Japánban és Európában 2-5-2.5, Amerikában 5 millió legrányt BD-ROM-ra számít. A PS3 kontrollert végleges kialakítását és funkcióit ugyanakkor továbbra is sürű homály fedi, a kész irányított majd csak májusban, az E3 során igazgató bemutató a népek – akkor kiderül, hogy marad-e a tavalyi prezentált „bumerang-tiltán”, vagy valami egészen új készül a Sony műhelyeiben. Végül: Harrison elmondta, hogy a PlayStation 3 alapból **regimentes** lesz (a játékoknál, a Blu-ray filmeknél természetesen nem), a fejlesztők bizzik, hogy ott vannak a külön régiókra adott rák a szoftverre, vagy sem. Ha miniket kérdezznek: ne akorján...

Harrison egy rákás leshendé is bemutatott az egybegyűléseknek, ezen való időben futottak, és többségükben igaz jól néztek ki, még akkor is, ha nyilvánvalóan jelles játékok egy-egy kiragadott aspektusáról volt csak szó. A **MotorStorm** demo először



ma a fizikára ment rá, a terepéről való időben deformálta a talajt, a motor hűtő-kerék pedig több liter sárt fúcskolt fel egy másik járgány oldalára. A **Warhawk**



démóban egy masszív légi csatát lehetett szemrevételezni, a víz, és a volumetrikus felhők nagyon pápécel néztek ki, a levegőben pedig jó sok gép látte egymást – a végleges játékba száz, a képernyőn egyszerre mozgó / lövöldöző repesit terveznek. A prezentáció legkevésbé interaktív, de talán legvárhatóbb szekcióját a következő generációs **Ratchet & Clank** bemutatója volt. Hatalmas, enyhén a Star Wars Coursant-csaj, vagy az Oldies Előd metropolizált idős futurisztikus nagyváró, rengeteg izgató-mozgó repülő jármű, hatalmas mélység- és magasságok – biztató, szemel gyönyörködésű látvány. (A prezentáció kívül is bemutató) **Loir** demo sem volt kutyva, a



Factor 3 (Rogue Squadron) sárkányos játékba masszív szörnyhordakot, és brutális részletességű kidolgozott tűzököket tartalmazott fel. Erdemes szót ejteni még a játékdémók után bemutatott, egy egyelőre nem bejelentett játékáról származó, a fizikai modellrezeren koncentráció demóról is – ebben egy autót (légi szét gördös precizitás-sal, a lesekkelé alakították a valószínűleg megfelelően hullottak le a járgányról, vagy fityegtek származeggettén. A demók belső fejlesztőkészleteken futottak, a Sony a tervek szerint valamikor június magasságában juttatja el a végleges devitket a fejlesztők-höz (eddig állítólag több mint tízezer szálítottott ki belőlük világszerte...).

Ennyit a Sony-ról és a PlayStation 3-ról, jöjjen a **Nintendo** (...a Microsoft 360-én ténny nem szolgált különösebb újításokkal, így most kimaradnak a szárazból). Sokan várták, hogy Iwata-san konkrétumokat, és új információkat fog megosztani a közelgő demóval a GDC előadásából – nem így történt. Iwata beszéde meglehetősen általános volt, a Revo mégis elé félszótól beszél, az Apple-hez hasonlította a Nintendo lehetőségei fejlődési irányát, azaz ismét a „harmadik utas” stratégiára fektette a hangsúlyt. Az egyedüli kézzelfogható új dolog az NDS-1 becéző új Zeldá-játék, a **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** bejelentése jelentette. Az új Zeldá aranyos cel-shaded grafikával használ, és perspektíva inkább a klasszikus Zeldá-konceptet idézte. A játék maximálisan kihasználja az érintésképernyőben rejlő lehetőségeket – a GDC's prezentációból levonták következtetések alapján leginkább a továbbiakat nehezítő rejtvenyek megoldásáról, és a játékba presztis minigame alkalmazásával fogadjuk majd sok tapintat a képernyőre. A megjelenési időpont egyelőre ismeretlen, a Zeldá: Phantom Hourglass játszható formában mutatkozik be az idei



E3-on. Jellemző, hogy nem is annyira Iwata konkrét kijelentései, hanem az azt követő pletyka / szóbeszéd áradott igazságmáig a GDC után. Itt van rögtön például az, hogy Iwata szerint „nem lesz világszintű Revolution premier”. A kijelentést számos online publikáció átvette, és már pont kezdett volna mindenki belenyugodni a worldwide launch elmaradásába, mikor a Nintendo információ az egészet. Az európai Nintendo divízió szóvivője szerint ugyanis Iwata-san a GDC során elhangzott „nem lesz világszintű kiadás” kijelentését a saját kiragadta a szövegműhelyéből, és félreértelmezte, Iwata valójában arról beszélt, hogy „ha világszintű kiadás lesz, nem azért tesszük, mert a Sony és az MS is ezt tette”, vagyis a worldwide launch egyelőre nincs kizárva a Nintendo tervei közül. „És mikor lesz az a kiadás?” – kérdezheti a Kiváncsi Olvasó. Hivatalos időpont egyelőre nincs, fejlesztői körökbeli származó információk szerint valószínűleg novemberben, annál az egyszerű oknál fogva, hogy a Revo nyitócikket dolgozó stúdióknak ekkora kell elkészülniük a játékaikkal. A GDC után az IGN (a népszerű amerikai online játékmagazin) is körbejárta a fejlesztőket, igaz,ők nem a megjelenési időpontról, hanem a Revolution hardveres specifikációiról érdeklődtek. Az eredményt lennéb olvasójáték – ez sem hivatalos infó, de valószínűleg van némi köze a valósághoz:

Processor: „Broadway” CPU (IBM), 729 MHz-en. Párhuzam: a Gamecube „Gekko” CPU-ja 485 MHz-en fut.
Grafikai alegység: „Hollywood” GPU (ATI), 243 MHz-en, három megás belső stúdió-memória, integrált DSP-vel és I/O hiddal. Párhuzam: a Gamecube „Flipper” GPU-ja 162 MHz-en ketyeg.

Memória: 24 mega „belső” és 64 mega „külső” IT-SRAM – összesen 88 MB rendszermemória. A két modul előléréséhez egy azonos. Párhuzam: a Gamecube-ban 40 MB ram pihen.

Mint látható [...] és ha valóban így néz ki a Revolution belseje! A Nintendo következő generációs masinája tényleg nem a nyers erejével fog hódítani, papíron jóval „gyengébb”, mint a másik két versenyző. Meglepősen nincs sok ok, a Nintendo a gép bemutatása óta folyamatosan hangoztatja, hogy ezúttal nem kívánunk beszélni a technológiai adok-egyekről, a hangsúly a kontrolleren és az azegyedi játékelményen van. A Nagy N egyébként „egy másik nagy titok” feltárást ígéri az idei E3-ra, vagyis lesz még meglepetés, a Nintendo még nem terítette teljesen a kártyáit.

FIFA WORLD CUP 06 (PS2, XBOX, GC, GBA, NDS, PSP, X360)

Nyáron foci világbajnokság Németországban, és persze foci világbajnokság a monitoron meg a képernyőn: az EA Sports a FIFA World Cup 06-át jelentkezik a VB



alkalmából. A FIFA széria új felvonása 127 nemzeti válogatottal vonultat fel, és természetesen végigjátszható benne a komplett versenysorozat. A játék új grafikus motort kapott, finomítottak egy alaposan az animációs rendszeren, szócéus nézős játékos motion capture-út mozdulatait használtak fel, és a vizuális finomhangoláson kívül tartalmi bővítmények is számlálhatók – ott van például a vadíjű Global Challenge módus, melyben az eddigi világbajnokságok legizgalmasabb / legiriesebb mérkőzéseit vihatjuk meg újra. A 2006 FIFA World Cup multi szekciója nyolc játékos támogat, ahol lehetőség van rá, online kapcsolaton keresztül is. A multiplayer labdajátékoskérdésen kívül az EA Sports tonnyán külön megnyitható rejtett extrát / bónuszt passzírozott a játékba, így az egyedül játékos is hosszabb időmokra számíthatnak, a World Cup nem pukkan ki tartalmilag az első meggyert bajnokság után. A Microsit és az Electronic Arts speciális bundle-ét is tervez a játék megjelenéséig párhuzamozni: a FIFA World Cup 06 az Xbox 360-al egybecsomagolva, bónusz előlappal (természetesen ez is az idei VB-t idézi) is forgalomba kerül – Európában Japánban, de gyönyörűk szerint az Egyesült Államokban majd a pakkot, ha már ok az esemény egyik fő szponzora. A megjelenéséig

nem kell sokat várni – a játék április végén kerül a polcokra, minden lehetséges jelenlével a főtárlat a God of War második részéről – vagy ahogy hivatalosan, előlmeleg együtt nevezik, a God of War 2: Divine Retribution-ról. A tavolyi év egyik legjobb játé-

GOD OF WAR 2 (PLAYSTATION 2)

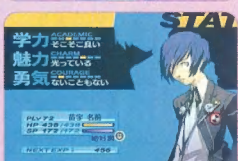
A Game Developers Conference-en libbent fel a főtárlat a God of War második részéről – vagy ahogy hivatalosan, előlmeleg együtt nevezik, a God of War 2: Divine Retribution-ról. A tavolyi év egyik legjobb játé-



kához a Sony már korábban ígerte a folytatást, csak éppen mindenki arra tipelt, hogy a következő generáció folytatódna Kratos kalendárija – nem így történt, a második epizód továbbra is a PlayStation 2 tulajokait célozza be. A konkrét tartalomról nem sok információval rendelkezik, a GDC-n elhírtet morzsként szerint a God of War 2 a „nyerő koncepciót nem változtatás” és a „jobbát, jobbat, szebbet” elveket követi, vagyis nagyjából hasonló játékmottra számíthatunk, mint az eredetiben, még több mozdulattal, fegyverrel, és mitológiai kreativitással felhúzva. A konferencián bemutatott rövidke trailer hozza a megszokott GoW hangulatot, és a brutális és a helyén volt. Kratos (miután kihajította a lovast a nyeregéből) egy elegáns mozdulattal nyeste le a levegőben ficánkoló griffmardok szárnyait... A második epizód megjelenésére egy darabig még várunk kell, az ígéretek szerint valámikor 2007 első felében (várhatóan február megasságában) emelhetjük le a polcokról. Várjuk!

PERSONA 3 (PLAYSTATION 2)

Új felvonással jelentkezik az Atllus Shin Megami Tensei sorozatának (számunkra legkedvesebb) mellékága a Persona – jön a



Persona 3. A harmadik rész egy kis szígeiten, Port Islanden játszódik, abszolút modern környezetben: a játék tizenhat éves főhőse ide érkezik, hogy a helyi középiskolában folytassa tanulmányait. Protagonistánk számára már az első éjszaka rosszul sül el: éjféllor jól megfigyelték a titkokat Amyékok, és alaposan elűjték a bajját. Öröm az úrörömben: hősünkben a találkozás után felebe a Personák megidézésének képessége. Így barátunk hamarosan rájön, hogy nem csak őt dőlött / vette meg a sors a furcsa képességgel, hanem mindenki osztálytársát is – velük összefogva gyorsan meg is alapítja a „Jászok el alaposan az Amyékok baját” jelszót a zászójára tűző szervezetet. A Persona 3 alapvetően szerepjáték, de nem lehet megválni azzal, hogy beáll a főcsodába, és bevált utakat járja: az Amyékok hajkurászása után elhúntak kell egy japán középiskolák megakasztott életét – azaz be kell járunk az órákra, le kell tennünk a vizsgákat, és még a nyári vakációt is el kell töltönnünk valahoz. Az Atllus a jelek szerint nagyon komolyan veszi ezeket a „kolandítékek elemek”, olyannyira, hogy a társainkkal, barátainkkal áptl kapcsolatunk meg a harc során is fontos szerephez jut – a hálókörnyezetben jobban észleltérségség nagyobb



sikerrel harcol az Ányákok ellen, mint egy szétzilál, állandóan viharzó csapat. A kalandjáték jellegét erősíti, hogy a Persona 3 fő történetvonalát kívázi független felfedezővelként is kinéz, az isoklam kívül felfedezhetjük például a közeli kisvárost is.

A harcrendszert nem sokat áruhl el eddig az Atlas, annyi tudni, hogy főseink normál esetben különféle léfégyekkel szónak oda az Ányákoknak, a Personák szerepét pedig komplexebbé ették a harmadik részben: úgynevezett Persona Körtéknek látóruk majd őket, ezáltal többet begyűjve az egyes Personák kombinálására – így új idezhető lények létrehozására – is lehetőségünk lesz. A Persona 3 direktori székében a Shin Megami Tensei III Nocturne-mel bíró bizonyított Katsura Hashino csücsül, a karaktereket pedig a Stella Deus grafikai dizájnere, Shigeru Nojima tervezi. A Persona 3 rppant izgalmas anyag, „másodjára szerepjáték”, így első blikkre az egyik legérdekesebb és legkedveltebb japán stílusú RPG a lassan, de biztosan apadó (jövőbeli) PS2-es játékkínálatból. Japánban június közepén fog megjelenni, az európai / amerikai forgalmazásról egyelőre nem érkezett hír – tartunk tőle, hogy a játék (eredeti formájában) nem nagyon ússza át az óceánt. Miért? A tartalom miatt: az előzetes képekén jól látható, hogy főseink kissé bizarr módon idezik meg a Personákat – a fejükhöz tartott, aztán előlött fegyverrel, ezt pedig nem feltétlenül vesszi be az ifjúsgok lelki épése telett közös nyugati játékgalmazás pocakja. (Akarjuk angolul – egyébként botrány lesz! Mondjuk a Veres Milki fejéhez tartok egy pisztolyt. Martin)

VIVA PINATA (XBOX 360)

Új projekt a Rare-től, Hólygim és Uraim, nem Killer Instinct 3, nem Perfect Dark 2, hanem... **Viva Pinata**. A Microsoft Game Studios a jelek szerint a maga külön bejáratú Pokémon-francsáját akarja kielépíteni a Pi-



nata-val: a főszerepben kuforlatok szórós állatok, akiket közevetlenül módon irányítunk. Ha nagyon szigorúak akarunk lenni a műfaj-meghatározásánál, akkor a Viva Pinata nem egyszerű Pokémon-kínálat, hanem inkább Pokémon / Animal Crossing / Sims keverék. Késztelben adott egy kitalált kert, és pár alap Pinata – belőlük kell elő, burjánzó aközisztémát faragcsinálni. A cél a minél kényelmesebb, szebb, barátságosabb környezet kialakítása: a boltban (csoki tollárért) különféle tárgyakat vehetünk, ezekkel építhetjük-szépíthetjük a mi kis kertünket: a

szabb kert pedig egyébre több Pinátát vonz. A Pinátákat nem csak megszerzésre kell, hanem megartatni is landos lesz: a nyugis környezetünk kitalálása nem árt biztosítani számukra a megfelelő élelmet – a szórós állatok leginkább a különféle édesességeket szeretik. Lesznek gonosz Pináták is, őket jól el kell majd zavarnunk, mert különben tönkreteszik a kertesszékent, és jól elzabálják a többiek elől a nehezen megszerzett nyálakosságokat. Az állatokkal nevelni is tudjuk majd, minél eszesebbek, annál többet kommunikálnak egymással, és annál több dolgot lesznek képesek. Az Xbox Live-on keresztül csatlakozhatunk egymás között a Pináták, közösen, kooperatív módon építhetünk kertet egy cimboránkkal, sőt, a Spectator móddal segítségével még a barátaink ügyesen kicsinosított kertjét is bevizsgálhatjuk. A Microsoft és a Rare komoly erőket állít a Pinata-univerzum mögé: a játék premierjéig egy időben – azaz valamikor év végén – hasonló című 3D-s animációs sorozat indul az amerikai 4Kids csatornán. Kuforlatok játéka, kuforlatok lényekkel – a gyermekközönség számára a női játékosokat is nagy szánva vonzza majd az Xbox 360 mellé. (Hát ez nagyon kellett. A RARE monnyon! lel De az állatok aranyosak. Martin)

X-MEN 3: THE OFFICIAL GAME (PS2, XBOX, GC, GBA, NDS, PSP, X360)

Májusban ismét a moziévről a mutatók: az **X-Men 3: Last Stand** új rendezőt kapott (az első két részt helyettesít Brian Singer elment Supermán rendezni a Warner



Bros-hoz), és alaposan kibővítették benne a szereplők körét. Aki ügyes (és nem érzékeny a spoilerekre) már a netre kiszivárgott forgatókönyvet is olvashatta – a történetet most inkább nem meséljük el, maradjunk annyiban, hogy jó sok meglepetést tartalmaz a sztori, meg lesz benne néhány látványos karakterkilépés (is: tényleg felbukkan a talpukat a régi gárdából). A film mellé kötelezően mellékelt játékelvétel-dolgozat az X-femcsák jogait régóta birtokló Activision készíti. A „játékelvétel-dolgozat” esetében tessék képtelenség érteni: a szériánál a harmadik rész forgatókönyvírója (Zak Penn) is a képregények világában jól ismert Chris Claremont közösen készítette el – a főszereplő pedig Wolverine, Nightcrawler, és lemaradnak... ami azért érdekes, mert a hírek szerint Nightcrawler nem nagyon szerepel az új X-Men moziban... Magyaroztat: az új X-Men játéka tulajdonképpen nem a film eseményei mesélt el

interaktív formában, hanem egyfajta átvezető kapocsokat szolgált a második és harmadik epizód között, ezért szerepel benne Kurt Wagner úr (azaz Nightcrawler). Az első képek szolid akciójátékra árulnak, jó sok pofazkodással, és a mutatók-képességek sűrű használatával megfigyerve – azaz akár még jó is lehet, annak ellenére, hogy az eddigi X-mozik mellé nem nagyon sikerült normális játék gyártani (Wolverine's Revenge – brrrrrr...). A játék a film premierje előtt kb. tíz nappal érkezik, a mozi-alapú játékoknál jól megosztott rendkívül széles platformszárral – a PS2, Xbox, X360, Gamecube, GBA, NDS, PSP tulajok egyaránt bekapcsolhatják magukat a kalandokba.

ROOM OF OCHAKEN DS (NDS)

A Nintendogs mindent elsőprő sikere másolat a bevált recept másolására hajt: a Yu-ke's NDogs-kínálat, a The Dog: Happy Life



mellét egy másik produktum, a Sega által gondozott, és az MTO által fejlesztett **Room of Ochaken DS** is a kutyabarátok szimpátiájára pályázik idén tavasszal. Az Ochaken nem előzmények nélküli játék, a MTO már

szerepeltette a furcsa nevű állatokat (ochaken = teakutyó, bármit jelentsen is az) egy GBA-s játékban, a tavaly megjelent, kizárólag Japánban forgalmazott **Ochaken no Yumebouken**ben. Nem csak a témaválasztás, hanem a játéklemezt is erősen emlékeztet a Nintendogs-ra: cuki teakutyusok és teacica-ak találgetünk-nevelgetünk majd a játékban, az állatok minijátékokban vehetnek részt, kényeztetjük őket, és Wi-Fi kapcsolaton keresztül az ismerős DS-elben lakozó rokonokkal is barátkozhatunk. Normál esetben nem is nagyon foglalkozunk a játékkal (választás nélkül soha nem jelenik meg nálunk), de az első képekről ránk viaggó, rajzolt házi kedvencek annyira elvonják és cukiak voltak, hogy muszáj volt szentelnünk nekik pár sort – klon, klon, de jópofa klon. Japán megjelenéséig: a végén: nem a legjobb időpont, a fentebb említett The Dog is akkor érkezik a boltokba – igaz, az PSP-re. (Jajajajaj, kiscicaakat akarok-ezteni! Címlepra velet Martin)

TEKKEN: DARK RESURRECTION (PSP)

A Namco kamoly okkultistát mutat a Patahális Plejstáción, ennek köszönhetően hamarosan – a szó legszorosabb értelmében – a markunkból oshatjuk a pokorokat a cég polinás veresései szériájának legújabb felvonásában: **Tekken: Dark Resurrection**, exkluzíve PSP-re, Hólygim és Uraim! A sorozat rajongói számára az olím rögtön világosság lesz a



felállást: a Namco a Tekken 5 (eddig csak a játékterekben elérhető) „bővített verzióját” a Sötét Felmadarokért értelmezte az PSP-re, annak minden bonyolalattal egyetemben. A Dark Resurrection több mint harminc játszható karaktert kínál, közöttük a most először szereplő Dra-



gonnával és Lívél. A pályaválaszték szintén bővel az alap Tekken 5-höz képest, a PSP változatban összesen tizenkilenc orfina áll majd rendelkezésünkre. Játékmódokban nem lesz hiány: Tekken Dajó (egyre erősödő ellenfelekkel), Arcade Battle, Quick Battle, Story Battle (minden harcsonál különböző, egyedi befejezésekkel, természetesen), Practice, Attack, Survival, plusz itt van a vadíró Gold Rush mód, melyben pénz szerethetünk, a pénzből pedig a választott karakterünket öltöztethetjük / cserélhetjük ki. A wireless multiplayer alap, a grafikáról meg inkább beszéljünk a képek – ha a játék mozgás közben is így fog kinézni, nagy gratula a Namco-nak, remek munkát végeztek, a legszebb PSP-s anyagok közt lubickol a Tekkenben valóimkor nyáron – felírta a listánkra.

MAZSOLÁZÓ

STARCRAFT: GHOST CSENDESPIHENŐ

Újabb – ezúttal kissé negatív előjelű – fejlemény a **Starcraft: Ghost** évek óta tartó kálváriájában: a Blizzard rövidke sajtóközle-



ménye szerint a játék fejlesztését „átlaneti- leg szűntetleik”, egészen addig, amíg a cégnél alaposan a képméne nem néznek a következő generációs konzolokban lapuló lehetőségekre. A közleményből levonható következtetések: a Ghost valószínűleg soha nem fog megjelenni a jelenlegi generációs konzolokra (a tavaly kiírt Gaiacube verzió mellett a PS2 / Xbox dőlt cílozta volna meg), és vagy teljesen jegelik, vagy – ez a derűlátóbb szcénárió – ahajjajk szépen a neveten másra. Hsz szerint (aki tavaly nyáron Lipcsében ment egy közt a játékkal) a Ghost a jelenlegi formájában korrek, de nem kiemelkedő alkotás, így érthető, hogy a minőségére roppant érzékeny Blizzard egyelőre nem kívánja a nép kezébe adni Nova kisasszony kalandjait. **(Igy jöjjen a lottó ötösöm, már mikor megmondtam, hogy nem jelenik meg! Martin)**

FINAL FANTASY XII PREMIER

Március hízenathodókai felvirradt a nagy nap, megjelent a régóta halogatott Final Fantasy XII – egyelőre persze csak Japánban, nekünk valószínűleg még jó sokat kell eludnunk, hogy a kezeink közé kaparinthus a kis aranyost. Mint az várható volt, a játék megjelenése alaposan felkavarta a helyiek lelkiállapotát: a japán piacon egy új FF epizód megjelenése még mindig esemény – most sem volt másé. A nagyobb izlették előtt hosszú sorok kígyóztak a reggeli nyitáskor (minusz a Tsutaya-



ya: ék valami rejtélyes órák fogva egy yennel drágabban árulták a játékok, mint bármely más), a Bic Camera kapusából az utcán szolgált ki az érdeklődőket. A Square Enix kétmilliószázzalított nyitáskészlettel várta a rohmat, és erősen bíztak benne, hogy az új rész rekordokat dönt majd – a Final Fantasy X-ből annak idején 1,75 millió fogyott négy nap alatt, a napenkettidre néznek ezt kellett átlépnie. Meg is lette: az új Final Fantasy-ből az első négy napon 1,764 millió példányt kaptak a kasszákba a japán játékosok – a szám nem éri el ugyan a Square Enix előző nagy sikerének, a Dragon Quest VIII-nak kétmilliósz japán startját, de kétségkívül szép eredmény. Teszték sietni a lokalizációval, a japán lapok egybe menesztették a játékok (Fantasy: 40 / 40), mi is kipróbáltuk... **(Látjátok, ezert lehet annyi sz*r játékok nyugodtan piracra dobni. Jön egy FFXIII, és behozza az egész éves nyereséget. Martin)**

MAJESCO: NAGY A BAJ

Szegény embert az ég is húzza – tartja a mondás, és milyen jól tartja – a **Majesco** különösen igaz: mostanság a népi bölcsesség. Nem elég, hogy a kiadó komoly finanszírozási problémákkal küszködik, és hogy kénytelenek voltak visszavonulni a handhel / budget kategóriába – most vasokos perrel kell szembe nézniük. Az ügy érdekessége, hogy a Majesco-t a saját részvényesei cibálják bíróság elé: a kiadóban jelenlévő tulajdonosok bírálták befejezési csoport, a Trind Group, a cég jelenlegi és korábbi vezetőit költözés meg a perrel. A számos vád közül a vezetéshez hozzá nem érés, a kiadó rossz menedzselése és a Majesco tőkejének elherdálása áll a középpontban.

A Trind a hírek szerint nagyon a kezébe szeretné kaparinthus a Majesco kormányruját – valószínűleg a per is ezt kívánja elsőként. A

Majesco egyik mélyebb süllyed a problémákba: ezt pedig már csak azért is sajnáljuk, mert így soha nem lesz trilógia a tavalyi év legjobbja, de mégis roppant élvezetes családon gyémántból... az Advent Risingből...

HALO GRAFIKUS NOVELLA

A Bungie és a Marvel képregényt – egészen pontosan grafikus novellát – hegeszt a **Halo** sorozat alapján. Nem comics-szerűről, csupán egyetlen, Halo Graphic Novel címen futó keményfedes kiadványról van szó. A konkrét tartalomról keveset tudni, a százhuszonnyolc oldalas könyv egy fő sztorivonalat, három mellékágot, és egy galériát fog tartalmazni. Az alkotók között a szakma legjobbjai



(Andrew Robinson, Ed Lee, Jay Foerber, Lee Hammock, Jean „Moebius” Giraud [III], Phil Hale, Simon Bisley, és Tsutomu Nihel) mellett néhány Bungie-s fejlesztőt is találunk – az ő alkotásai a galéria szekciót gazdagítják majd. Tervezett megjelenés (júlusból), ez első képek roppant biztatóak – be fogjuk szerzeni magunknak annak rendje és módja szerint, ha elérhető lesz.

CDV + DIGITAL REALITY = WHIZ

Aki valami szöveget keres a fenti címben, csodálni fogni: sem a német CDV sem a magyar Digital Reality nyilván nem lehet (egy dicső) rendezői a belkét, hogy a WHIZ szócsoja jöjjen ki belőle. A helyzet annál sokkal egyszerűbb, a német kiadó és magyar fejlesztőid közös vállalkozásáról van szó. A WHIZ Software Kft. remek stratégiákat fog lefejleszteni a következő generációs platformokra és zsebkonzolokra. Az új stúdió első játéka a tervek szerint 2007 utolsó negyedében jelenik meg – a célplatform kérdéses, a magyar csapatnál telt decemberi látogatásunk során annyit sikerült megtudnunk, hogy egy Xbox 360 játékon már most javában munkálkodik.

BÚCSÚZIK A PLAYSTATION

Kissé szomorú, mégis felémás hírrel járjuk az óprilis hírhírőnőit: közel tizenkét évről szolgáltattunk után végképp nyugdíjba vonul a **Playstation**, a Sony befejezi a konzol gyártását. A **Playstation** 1994 decemberében debütált Japánban, és akkor valószínűleg még csak nem is sejtették, vagy remélték a Sony-nál, hogy ilyen pályát fog beútni – pláne úgy, hogy a konzol a felleg-mediet dobál születteit, SNES CD kiegészítőit indult, és a Nintendo kávéházát után meghozott „megszéllőzött aktor magunk” döntés után vált csak önálló játékműködővé. A döntés helyesnek bizonyult, a **Playstation** minden idők legkisebesebb, 100 milliót meghaladó példányszámban értékesített konzola lett, és olyan játékokat köszönhetünk neki, mint a Final Fantasy VII, a Metal Gear Solid, a Gran Turismo sorozat, a Resident Evil sorozat... a sort hosszan lehetne folytatni. A **Playstation** örökege még élő, és nem csak a játékokban: a hírek szerint a PS3 teljes mértékben kompatibilis lesz vele, és hamarosan PSP-n is megjeleneik (emulál formában – lásd a GDC beszámolónkat) a PS1 játékokend gyémántjaink. Viszlát **Playstation**, köszönjük a szép órákat! **(A kedvencünk voltál. Martin)**

liquid

KICSIBEN ÁLMODNI

A VIDEOJÁTÉK-SZCÉNA, MINT OLYAN...



Gábor hatéves, és imádja az autót. Az írósztalom mellett ül, és a régi Matchboxokkal játszik. Hátról a piros Porsche-vel, megelőli egyszer, kétszer, aztán elereszt a színyegen. Az autó nagy kappon a küszöbön, Gábor felnevet, és felém fordul: „Ez felborult. Megmentjük?”

Masolgya bántok, az asztala teszem az SNES kontrollert, és újabb autót kotrok elő a kosárból. Gábi ismét lendületet vesz vele, és ügyesen a másik játékkal mellette gurítja. Matchboxok eregetni jó dolog, izgalmas dolog. Gábor talán ezért nem melózik figyelmre a képernyőn vibráló színes figurákat, és egyáltalán nem zavarja, hogy miközben ő Matchboxozik, én csendben játszom. Nem érdeklik a videojátékok, mint ahogy a bátyját, a másik szabadban Szimbika kalandját (lokalszór) végigjátszó Tamást sem. A srácok szülei értelmes, művelni, íróval érdeklő, az apuka mérnök, az anyuka tanárnő. A harmincas éveikben járnak, nem része az életüknek a videojáték, soha nem volt, soha nem is lesz. Péter, Gábor apja néha bánta a szomszédok, csavarszék egyet a politikáról, autóról, és ha az asszony nincs a közelben, még a nőkről is. Felnőtt dolgokról. A videojáték ma, Magyarországon nem felnőtt dolog. Gyermek, underground, sokak által lenézett szórakozás.

Két hete egy Neves és Komoly Társaság heti rendes összejövetelén tartottam előadást (három „szakmabelivel” egyetemben) a masszív multiplayer játékokról. A Társaság sok foglalkozással, akik előszeretettel látogatják a heti gyűléseket. Most tizen voltak. Az előadás végén már csak hárman. Az első sorban ülő idős úr folytonosan és hiénkedve rázta a fejét a prezentáció alatt, aztán az írárt érdekelt, hogy „ugyan hányan vannak az országban ilyenek, akik ezekkel a valamikkel lólik a drága idejükét, ahelyett, hogy valami értelmeset csinálnának?”. „Kétszázeken, minimum.” – válaszoltam kissé dacosan, az egész magyar videojátékos-társadalom utáta. „Ejnye!” – mondta az idős úr, és az eseménytől nyílt. Nem, nem vágta a fejéhez – kőszínt és lávózt. Pedig lehet, hogy megérdemelt volna azt a fejbeköltést, nem azért, amit

akkor és ott mondtam, hanem sokkal inkább a dacosan felemlegetett minimum kétszáz ezer magyar videojátékos nevében. Kétszáz ezer ember ugyanígy jelentős tömeg. Nélkül a választási versenyek hajrában pályázók ezeket a sorokat, adja magát a párhuzam: ennyi ember már országos lényező, közepes részvétellel és az egyetemes támogatással számolva bármilyen pártot simán be lehet juttatni négy újabb évre a Nemzeti Nagycirkuszba. Itt van tehát kétszáz ezer ember, akik ellagozódik, hogy nem fogadják el őket. Kétszáz ezer ember, egy komplett szubkultúra bújik a tokar alá, és fel-lelken pilisg ki zinnán. Abszurdum.

Pedig nem volt mindig így: a nyolcvanas években, talán még a kilencvenes évek elején is létezett, működött a magyar játékszcéna. Tény: a társasági lét, a klubélet alapjait kezdetben a „játszgatós” jelentette. Nem volt legális játékpia, mi több, **senmilyen játékpia nem volt, az etted / játszóttal, ami lenézőtt magadnak.** A játékpia pedig összehozta az embereket, az uttorházakat, és az iskolák alagsori helyiségeiben barátságok szövődtek, és hamarosan már jóval többre száltak ezek a pientek delutáni találkozókat, mint az új játékok szolgáta vagy magnelemzése másolóról. Nem volt hardcore vagy casual gamer, ha háromszor lementél a klubba, alapból keményvonalasnak számítottál, ha lementél fizszér, és eleget osztott az azt, szerettek-fiztek. A lehetségesebbek (..vagy elszántabbak) programozni keztek, létrejöttek egy vibráns, nemzetközi szinten is elismert demo-szcéna. Jöttek a kilencvenes évek, változott a rendszer, fordult a világ, felszedték a szűzgyőrt. Szabadabbok lettünk, de valami elveszett közben. A játékszcéna lassan magába fordult, a nyolcvanas évek hőseit és legendáit felszívta a versenyszféra, az utánpótlás pedig nagyon lassan csorogott. Egyszerűbb lett az élet: nem kellett már órákat utazni, ha játékokat akartál vásárolni. Egyszerűbb lett a játék is: jött a Windows, jöttek a „rákattintós és már indul is a mikró” ikonok a desktopon, és persze jöttek a konzolok is. A nagymami faszótt kakaóját felváltotta a gyors, mindenki által kikeverhető instant csokipor – és ez

magában még nem lett volna tragédia. Nem Gates úr, és nem is Playstation lehet arról, hogy nálunk nem zajlott fel a nagybetűs Mainstream Játékforradalom. A játékok népszerűvé válása ugyanígy nem jelentette automatikusan a keményvonalas játékos-társadalom halálát, mint ahogy a filmművészet sem pusztult ki attól, hogy nem csak vásári sátrakban lehetett bámulni az ezüst vásznat.

A kilencvenes évek közepén a nyugati féltekén is megtörtént az az átörös, amit Japán egy évtizeddel korábban tapasztalt meg. A videojátékok elhárítanak ellagozott társadalmi jelenléteket, popkultúra részévé vált. Esztétikum: Zelda tévéreklámok. Töltsétek le, nézzétek meg a **Legend of Zelda** (az eredeti, első NES-es epizód) amerikai reklámját: szemüveves amerikai ítéves mutogja a játékot az izgatott, bubifirás barátnak (...aztán Zelda-rapelnék egyet, de ez már generációs barzalom, nem tartozik szorosan a tárgyrhoz). A reklám végén barátságos férfiak figyelmeztetnek a leendő játékosokra, hogy a játékhöz szükségük lesz egy Nintendo Entertainment Systemre, és kérjük meg szépen a szüleit, hogy üzemeljék be nekik a csodamasinát. Tíz évvel később, PS1 / N64 era, **The Legend of Zelda: Majora's Mask** tévéreklám. Utóbbiak tart a Föld felé, egy fehér szőcsében pedig egy lóindászer játszik (Majora's Maskot, nanó, és benne a poén), hogy megakadályozza a katasztrófát. A világ lélegzétvisszafogja figyeli, a képernyőn fizet- és huszonévesek, férfiak, nők felváltva. A gyermekek segítő szülő? elült a reklámból, mint ahogy elűntek a butuska gyerkőcsök is. Erről van szó, kérem szépen: megváltozott a célközönség, más kor, más emberek, szélesebb-bologabb-elismertebb videojátékos-társadalom.

Nálunk valaminek, valóhogy felcsúszsózott. Mi is játszóttunk Playstánnal, technológiai szempontból nem voltunk lemaradva, leginkább a növekvő mindshare hiányzott, és hiányzik a mai napig. A „mindshare” rendő angol marketinges kifejezés, ha vagy annyira elvetimlik, hogy Sony / MS / Nintendo PR interjúkat olvas, már biztos találkoztál vele. Druva magyar fordításban annyit tesz, „ré-





szesedés a tudatból", kissé megfoghatatlan, de mégis létező „mértékesség” arra, hogy az adott termék, márkajelző (például egy konzol) milyen szinten, és milyen széles körben foglalkoztató az embereket. A Sony például nem csak a legújabb időszínt, a konkurenciától elzáró gyilkos applikációkkal (lásd: Final Fantasy VII) vette át a konzoljátékok kereskedelmi trónját a Nintendo-tól, hanem a piac alap bővítésével, és a videojáték, mint jelenség, szórakozási-alkalmazkodási forma ügyes kiterjesztésével is. Mi kellett ehhez? Reklám, sok-sok reklám, megfelelő célzó. Nem csak az addig már játszó rétegnek (tipikusan: a Nintendo gyermek és ifjúsági közönsége), hanem a potenciális játékosoknak, az idősebb generációnak is. A szórakoztatás elektronika már bizonyított Sony brand ítélet alap volt ehhez – a leendő vásárló szívesebben-kényebben emelt le egy „komoly” Sony terméket a polcáról, mint egy „gyerekes” imázsú felvett Nintendo produktumot.

Magyarország kis piac, nálunk nem reklámozott (szinte) senki. Nem volt közt a katalizátor a fejlődés, a Nagy Átörés beindításához. Gyakorlatilag minden a régióban, a játékosok száma ugyan szépen lassan nőtt, de a videojáték megítélése a változott. Itt tulajdonképpen le is zárhatom az elméletet: így járunk, szegény kis magyar gamerekkel ismét kibabáló a sors, nem lehetünk róla, mi már csak ilyen ország vagyunk, bújjunk szépen vissza a paplan alá, és várjuk a csodát. Tehénem, de nem teszem, két okból sem. Egyrészt azért, mert van ellenpélda: tölünk is a paplanból, a hazánknak hasonló népszerűség Csehországon mérhetetlen (lévénysor) jobban a videojátékok társadalmi megítélése, és kategóriákkal ennél nagyobb a játékos-társadalom. Ezzel el is érkeztünk a második okhoz: a

két dolog (megítélés / videojáték-szcéná) erősen összefügg. A kis, kereskedelmi szempontból kevésbé értékes piacokon ugyanis magunk is játékosoknak kellett (kellene volna) megcsinálni a fentebb már többször is emlegetett forradalmat. Mások megcsinálták. Mi nem.

A magyar videojáték-szcéná a kilencvenes évek második felétől kezdve elkezdett szélesíteni, és mára eljutottunk odáig, hogy csak szűkebb körben létezik. Itt van egy nagy rákás ember, közös hobbi, közös érdeklődéssel, és minimális érdekérvényesítési képességgel. A magyar tömegjátékosztámban nem jelenik meg a videojáték, vagy ha megjelenik, akkor nincs benne köszönet. A szókészlet sem létezik a színes rakéták az égbe ármében: a magyar játékosok a videókat vásárolt gameloport, „On a internet” – mondhatná az Ország, de a lenne igaz. A magyar net jelenleg nem kínál teljes értékű videojáték-magazinokat, csak bővített tartalmú híradókat, a külföldi lapoknál még mindig komoly gát a megfelelő szintű nyelvismeret hiánya (lisztelés a kivételnek, természetesen), és különben is – magyar játékos kezébe magyar lapot, Közép-Európa-ról a magyar játékos gondolkodik, máséppé érezzük és éljük, a San Francisco-ban, vagy Kölnben szerkesztett sajtóorgánunkok soha nem tudják teljes mértékben kiszolgálni a magyar igényeket, mint ahogy valószínűleg mi tudnánk kielégíteni megszólítani a német, francia, vagy amerikai olvasót.

Az online csatlakozás ennek ellenére fontos: új megjelenési forma, olyan, nagy szabadságokkal rendelkező, és nagy tömegű által elérhető médium, ahol elindulhatna valami a videojáték-szcéná

gatyobba ráadás érdekében. A legfőbb probléma az, hogy a magyar játékos nem nagyon él a lehetőségeivel. Elég régóta forgok a magyar online (game) világban ahhoz, hogy levonhassam a magam kis következtetéseit: a magyar játékos inkább vitatkozik valómiről árónál át, mint hogy produktív hozzászólása magától, és kézzelfogható formába öntse a választott hobbiját iránti rajongását. Teszték, kinyitni egy nagyobb videojáték oldal fórumát dugig van fillérel. A PS-on át a Xbox rajongói, a Nintendo szektárból kétségbeesetten vidi a munda becsületét a másik kétfél szemben, és közösen rúgnak bele egy nagyot a arra tévedő pécs kollégába – az meg vissza, lehetlenség még nagyobb. Réhej.

Csukjuk be a szemünket, és almodjunk, ne nyagol, csak kicsit, nagyon kicsit. Mi lenne akkor, ha az „ellenláb” napi több száz gyilkoló helyett valaki fogná magát, és elkezdene alkotni? Nem a játék, hanem a tartalom. Blogot, rajongói oldalt, alkotói-jelkélműben. Nem esse bele a lelkes ifjúsok tipikus gyarekettségébe, és a magyar Gamerspot szerénen megcsinálni nekik: a harem fokuszálta egy kicsit mondanivalóját, és arról imo a táblázat, amit igazán szeret és ismer. Mi lenne, ha valaki markálna apuci digitális videomarketing, és pár haverjával együtt csinálna valami olyasmit, mint Pure Pwnage (www.purepwnage.com)?

A Pure Pwnage-os srácok sorozatának első epizódját nyolczsón töltötték le – a tízedik részre pedig már hatszázszáz voltak kíváncsiak a megjelenését követő első napon. A net hatalmas és végtelen [...csak hogy tudjam a közlés Ghost in the Shell idézetét, és most már hozzánál is elég elterjedt ahhoz, hogy lehessen szépen, látványosan feljárni, érdeklődést, olvasókat toborozni. Többször nincs hiány, ott hever az utcán, csak le kell hajolni érte: nagyon sok népszerű játékosoknak nincs rendszeresen frissített hozói rajongói oldala, ésőtlen szöveg csak vannak kevesebben, amik fel tudnak mutatni ilyesmit. Konzolok fronton hatványozottan igaz az állítás, a pécs harcosok (elsősorban a masszívabb multiplayer közösségeket felvonultató játékoknál), még csak-csak összehozzák valahogy rajongóik nagyvonalú igényeiket. Teszték összeindul, venni egy mély levegőt, komoly elhatározást hozni, és csinálni folyamatosan – eredmény a marad el. Mi lenne, ha kinyitnánk a szemünket, és azt látnánk, hogy nem csak almodozunk egy szebb, jobb, élénkesebb magyar videojátékos-közösségről, hanem teszünk is valamit érte? Mi lenne, ha elsősorban aktív, közösségépítő játékosok lennénk, és csak másodsorban PlayStation, Xbox, Gamecube, PC rajongók? Mi lenne, ha a magyar anime-szcéná példája lebegne a szemünk előtt, akik szintén valaholn a pincéből indultak, mára pedig „AnimeCon”-juk van, és a témánál kedvükkel tévesztéseket nézhetik azt, ami pár éve még csak leülten tudtak? Megmondom, mi lenne: jobban éreznék magukat, többet lennének, és magyarokként helyt bátran véshtének le a polinkra: VIDEOJÁTEKOS VAGYOK.

Gábor elunja a Matchboxozást, körbenéz a szobában. Az asztalra fektetett kontrollálter nyúl, és elkezd nyomkodni rajta a gombokat. A menüképernyő szürkésébe fogott játék meglevenedik, színes fényhullámokkal rajzol Gábor arcára. A késszé maszalogva nézi a képernyőt, aztán hirtelen fordítja a tekintetét. „Nézd csak, ugrol a kishű! Hogy hiány, van neve?” – kérdési csodálkozás. Lelapledek mellé a szőnyegre, kezembe veszem az irányítót, „Jelen, ugrol. Tulajdonképpen nem is kishű, hanem egy... vízvezeték szelel. Nagyon sokan szeretik, jószerint lehet vele, mindjárt megmutatom. És neve is van. Mórának hiány.”



HARDVER ROVAT

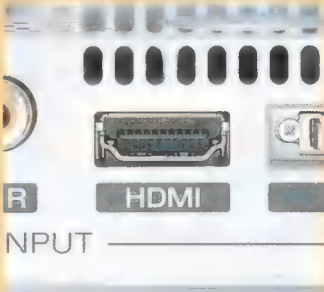
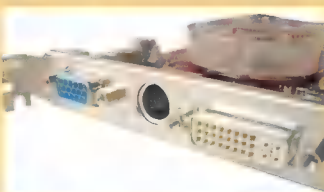
HOGYAN VEGYÜNK HDTV-TV?

A konzolok (kivéve a Nintendo Revolutiont) következő generációjának előjvetelével minden játékos leköltető áreg és fiatal fejében megfordul a kérdés: akkor most új tévét is vegyünk hozzá? Bár az Egyesült Államokban már csak HD képes TV készüléket lehet újként eladni, és a focivégre is seftettek valaholann pár HD kamerát német barátaink, kis hazánkban az Xbox 360 és a PlayStation 3 lesz az, ami elhozza a nagyteljesítést világot a nappaliba. Várhatóan ezt fogja követni a HD film és zene tartalom a HD-DVD és BluRay kiadású filmekben, hogy végül a TV csatornák és a kábelszolgáltatók is rámozduljanak a témára, nagyteljesítésbe varázsolva Mónika domborulatit a delüniúri kirkuszshowjában. A HD készülékekkel azonban vége a nagy tévé, drága tévé – kicsi tévé, olcsó tévé arany szabályának: aki nem tudja pontosan, hogy milyen eszközökkel és hogyan fogja használni leendő készülékét, jobb esetben durván szuboptimális megoldást vásárol, rosszabb esetben pedig olyat, amelyből se képet, se hangot nem lesz képes elővarázsolni.

Ahogy a régi időkben, a készülék márkája, nagysága, a rájuk matricázott mindenféle marketing okosságok és a kinézet a HD világában is mind-mind az egyéni preferenciák világába tartoznak: az, hogy a márkás termékek jobban bírók, mint noname tárgaik, inkább csak irányelv, minsem képtelenség igazság, a jól hangzó technikai csodák pedig minden másban ugyanazokat tudják, csak gyártóként más és más név alatt. Ha valaki biztosra akar menni, akkor két dolgra kell odafigyelnie: az árra és a személyes kipróbálásra. Az ár megmutatja, hogy milyen minőségű alkatrészeket pakoltak a készülékbe, a személyes próba pedig azt, hogy melyik készülék kell az azonos árkategóriájú TV-k közül kiválasztani: a fény, szín és kontrasztérzékelésben egyéni biológiai különbségek is vannak az egyes emberek között. Az LCD és plazma képernyők kapcsán a fényerősség és a kontrasztarány lehet döntő kritérium: egy alacsony fényű TV zavaróan sötét lehet egy szép világos, ablakos nappaliban, az alacsony kontrasztarányú TV-t pedig vagy sötétre (a fekete fekete lesz, de a fehér szürke) vagy világosra (a fehér fehér, de a fekete szürke) lehet állítani, de igazán szép kontrasztosra (fekete fekete, fehér fehér) nem.

A dolog objektív oldalán két fő vizsgálati szempont van HDTV vásárlásakor: a felbontás és a csatlakozás. Jelenleg 18 félé HD (nagyfelbontás) és ED (javított felbontás) szabvány van, ami jelenleg is elterjedt SD (hagyományos felbontás) felváltására hivatott, ezek részletes ismerete azonban nem szükséges a hétköznapi halandók számára – a tizennyolcból ugyanis csak három az, ami érdemben befolyásolhatja a választást. Ezek rendben az úgynevezett 720p, az 1080i és az 1080p. A szám a megjelenített sorok számát, az azt követő betű pedig a működési módot jelentik: a „p” a modernebb, az „i” pedig a kompromisszumos megoldás. 720p-re terveztek a jelenlegi Xbox 360 és várhatóan a PlayStation 3 játékokat, 1080i a HD műsorszórás jellemzően használt szabványára (éppen kompromisszumosság miatt: az 1080i bár nagyobb felbontású, mint a 720p, de nem ad olyan éles, izgató képet), az 1080p pedig a HD filmek (HD-DVD és BluRay) futnak majd. A HD tartalom szolgáltató készülékek természetesen minden irányban kompatibilisek maradnak, azaz 720p TV-n is lehet 1080p filmet nézni, mert a készülékek a képet lecsinnyítik, illetleg 720p-re tervezett játékok is lehet 1080i vagy 1080p készüléken használni, mert az egyszerű ráér a képernyőre avagy a készülék a képet felnagyolhatja.

Persze túl könnyű lenne a vásárló dolga, ha a gyártók vagy a boltok képesek lennének azt így egyszerűen ráírni a készülékre – 2006-ban már annak is örülni kell, ha a magyar bolt hajlándja a TV készülék feltegyen információkat a tájékozódásról az ár, a márkajelzés és a méregdrága akciók hitelkonstrukció mellett a felbontást is feltüntetni. A 720p szabvány felbontása 1280x720, az 1080p felbontása pedig 1920x1080; az 1080i ettől kicsit eltér: az 1080i két valódi felbontás: 1920x540, azaz a TV két egymást követő képkockából egy teljes 1920x1080



képet készíti, amely azonban nem lesz olyan éles és tisztó, mint egy önálló 720p vagy 1080p kocka. Ha egy TV készülék felbontása a keresett szabványnál nagyobb, akkor arra azt mondjuk, teljesíti azt, hogy 720p készülékek technikai okokból jellemzően 1366x768 (WXGA) vagy e körülbelül felbontások (a gyakorlat az utóbbi, hogy a szabványnál kicsit nagyobb felbontás jobb, mint a pontosan illeszkedő, mert így jobb hatásfokú a képalakítás). A gyárok



1024x768 (XGA) TV-k azonban nem 720p szabványúak, és még ha képesek is megjeleníteni a 720p képet, a kép minősége a digitális átalakítás során jelentősen leromlik.

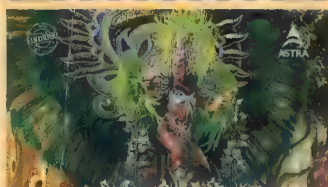
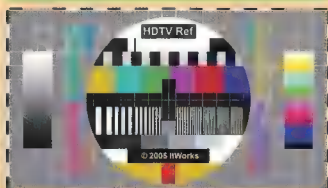
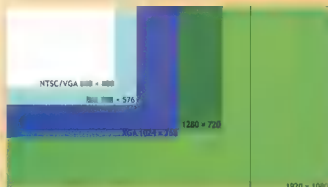
A korábban már említett csatlakozók kérdése a HDTV téma neuralgikus pontja: nem mindegy ugyanis, hogy a nagyteljesítést kép miként és hogyan jut el az egyik eszközből a másikba. Kezdjük az elejéről: műsorszórás. A HD televízió közvetlén antennán (földi vagy műholdas) vagy kábelen (juthat el a nézőhöz). A HD műsorjel közvetlen fogadására képes (HD Tuner) készülékek HDTV, az ezen szórását csak közvetve, külső egység közbeiktatásával fogadni képes készülékek HD Ready jelzéssel látják el – a digitális műsorszórás elterjedésével egyébként is gyakori vá váló set-top boxok a HD korszak állandó kísérői lesznek. A HD-Ready jelzés egyébként az EICTA szabványra: pontos definíciója szerint HD Ready az a készülék, amelynek 16:9 arányú kijelzőjén legalább 720 fizikai sor van és tud fogadni HD Ready-kompatibilis vagy DVI / HDMI forrásból. Sok mai HD készülékben van hagyományos (kiszármazású) tuner, ettől azonban még HD Ready marad az adott modell. Műsort többek között a Pro7, a Sat1, a Sky, a Discovery, az HBO vagy az Euro1080 sugároz HD-ben, ez utóbbi fizetős csatorna.

Közvetlen videojele. A (HD / BluRay) DVD lejátszó, a konzolok, a PC-k és a többi audiovizuális kútyó közvetlen videojelet generálnak, amelyet a HDTV többféleképpen képes fogadni. Szinte minden készülékre kerül a hagyományos kompozit (video-in / SVHS), S-Video és SCART / komponens bemenetekből, hogy a HDTV-t a régebbi eszközökkel is használhasson. Ezek azonban analóg, kiszármazású bemenetek (bár a komponens bemeneten keresztül a 720p átvihető). Nagyteljesítés, de még mindig analóg bemenetként PC vagy VGA jelöléssel szokott a tévére kerülni a számítógépek és monitorok világából ismert 15 D-sub csatlakozó. Ezek átka a többszörös konverzió: a számítógépes videokártya a digitális jelet analóggá alakítja, átküldi a másfél, két



HARDVER ROVAT

HOGYAN VEGYÜNK HDTV-T?



méteres kábelben, hogy a HDTV újra digitalizálhassa. Az így fellépő torzulások kivédésére született és az LCD monitorok térhódításával elterjedt digitális, nagyfelbontású csatlakozó, a DVI és kistestvére, a lapos, USB-hez hasonló HDMI. Ez utóbbi kettő között fontos különbség, hogy a DVI csak videó, míg a HDMI videó és audio jel átvitelére is képes – DVI mellett így külön kell gondoskodni a hang átvételéről is a HDTV készülékekre. Öreg bölcsesség, hogy az olcsóbb készülékekre kevesebb, a drágábbakra több jut a csatlakozókból: ezt fontos észben tartani, amikor vásárlásra adja fejét az ember. Ha lehet, a HDMI csatlakozóhoz érdemes ragaszkodni, mert arra biztosan csatlakozik majd a PC, a konzol és a leendő HD / Blu-ray DVD is. Továbbá csak a DVI és a HDMI tartalmazhatja azt a HDCP nevű másolásvédelmet, ami nélkül a védett HD filmek csak mesterségesen kis (hagyományos DVD, 540p) felbontásban kerülnek megjelenítésre. A hang átvételhez szintén az árkegyértékű követve kerül a HD készülékre sztereó RCA, digitális réz (S/PDIF) vagy optikai bemenet.

Ha az Olvasó még nem vett el a három és négybetűs rövidítések tengerében, jöjjen a desszert, ami nélkül bár el lehet hagyni az asztalt (azaz lehet TV-t venni), csak az ilyenek ezt soha nem tennék meg. **Képfrekvencia:** frekvencia. Anyira szerettük volna, olyan nagyon vágytunk rá, hogy az ezzel való küszködést az SD korszakkal, az NTSC / PAL szenvedéssel együtt végre elszűnjön és a XX. század egyik rossz emlékeként elfelejthessük – de nem. A frekvencia azt mutatja meg, hogy egy másodperc alatt hány képkocka kerül megjelenítésre a képernyőn. Logikusan minél gyorsabb a frissítés, azaz több a kép/másodperc ér-

ték, annál jobb: annál stabilabb a kép, annál kevésbé villódzik, annál folyamatosabb a mozgás. A TV készülékek képfrekvenciája nem teljesen analóg a PC-s játékoknál elhíresült pfs értékekkel – ezek két különböző dolog jelölése és 16 és 17. Hét szabványos frissítési sebesség létezik: 24p (cinematic), 25p, 30p, 50p, 60p, 50i és 60i. Az utolsó két felbontás, amelyekből a megszokott váltott soros megjelenítések: itt másodpercenként 50 és 60 félkép kerül kijelzésre, amelyekből a képernyőn 25 és 30 kombinált teljes kép áll össze. Ezek progresszív („p”) változatai a 25p és 30p módusok, ahol 25 és 30 tisztán (azaz nem kombináltan) teljes kép kerül megjelenítésre. Az 50p és a 60p pedig már a csodák világa: a szem fellogóképességét messze meghaladó, másodpercenkénti 50 / 60 darab 1280x720 vagy 1920x1080 felbontású, teljes pontpárbán tündökölő kép, huh. A jelölések egyértelműek: 1080p60 – 60 darab 1920x1080 teljes kép, 1080i50 – 50 darab 1920x540 kép, amelyekből másodpercenként 25 teljes kép áll össze (kettőssével) 1920x1080 felbontásban és így tovább. És hogy miért fontos mindez? Mert a nagyfelbontású képek gyors feldolgozásához komoly elektronika szükséges (ezt az 1080-as felbontásnál a pixelek száma 2 millió fölé rúg), amit meg is kell(ene) fizetni, de amit persze senki sem szeret. Ezért jellemző, hogy az 1080p szabványosként áruolt HDTV-k csak 1080p30-at tudnak 1080p60, vagy 720p30-at 720p60 helyett. Csak remélni tudjuk, hogy a HD készülékek, a modernebb hagyományos tévékhez hasonlóan, probléma nélkül lesznek képesek kezelni az NTSC / PAL átkos hagyományokat, és nem kell majd külön figyelni arra, milyen frissítésben került a lemezre a Blu-ray-es Star Wars kiadás, amit esetleg külföldről rendel meg az ember.

Végül pedig egy gyors áttekintés az árakról és az aktuális kínálatról a napokban kézbe vehető prospektusok alapján. Sajnos sem a papíralapú reklámok, sem az internetes boltok nem segítenek ki a készülékek teljes specifikációival kapcsolatban (bár lehet, még a boltok sem, kinek nem volt még rossz tapasztalata a nagyáruházak eladóinak hozzáértéséről), ezért konkrét vásárlás esetén érdemes lehet szakboltba menni vagy a netet felhívni. Az alábbi modellek mind LCD-k – a HD plazmák ma még irracionálisan drágák.

Daewoo DLP-3212 LCD: 82 centis, bruttó 287 988 forint. 720p TV, 1366x768 felbontással az LCD képernyők szokásos 500cd/m² fényerővel és színpontosság mellett 1000:1-es kontraszttal, 2 SCART, D-Sub és DVI csatlakozókkal. Bár a Daewoo nem az a típusú TV-s cég, a dél-koreai haverok esküsznek saját kutyájuk kolykára.

Orion LCD 26-S: 65 centis hálszoba HD készülék, 1280x768 felbontással, azaz épp a szabványon, ami kicsit gyengébb képmínőséget jelez. 600:1 kontrasztja gyenge, bár a hálóba vagy a PC mellé elég lehet, főleg hogy HDMI / DVI csatlakozója is van. 191 988 forint bruttó – alsó kategóriás határérték, inkább nem.

LG 26LX2R LCD: 66 centis, WXGA, kellemes 600-as fényerővel és 1200:1-es kontraszttal. Teljes csatlakozósorral (komponens is) szerelt akasztó, 8ms válaszadási készség, 254 990 forintért csábító, bár itt merül fel a kérdés: full extrás 66 centist vagy butább 82-est vegyen inkább az ember?

Samsung LE-26R51: belépőszintű LCD model, 65 centis 500 cd/m² fényerő, 800:1 kontraszt, HDMI/DVI, Komponens, 2 Scart és PC (D-Sub) csatlakozók – 215 990 forint. Valamivel olcsóbban van egy „még belépőszintűbb” Samsung, az LE-27T51B, HDMI és pár digitális trükk nélkül, 189 990 pénzért. Gyanúsán olcsó, de legalább biztonságos HD.

300 000 forint fölött kezdődnek az igazán jó minőségű darabok – a Sony KLV-S32 A10-es (Bravia) 82 centis készüléke komponens és HDCP kompatibilis HDMI bemenettel, 1080i fogaadósra alkalmas elektronikaért 335 000 forintért kitűnő kompromisszum ár és teljesítmény között.

Az 1080p készülékek ennél pár nagyságrenddel magasabbra indulnak: a Pioneer PDP5000EX 127 centis plazma, valódi 1080p felbontással, 6000 fontért (két és fél millió forint) megrendelhető. Ez persze a high-end: 3000 dollárért már kellemes, projektoros 1080p-s tévéket lehet Amerikából beszerezni. Plusz posta.

hxx





SZOFTVER ROVAT

VIDEOJÁTÉK TEMETŐ I. RÉSZ



A videójátékok történelmének része ■ es esztétikai emlékek megőrzése, műjük és látásuk történelmének antropológiai szituációk felidézése és feljegyzése. A szerző erre két oldal keretében ■ financiai, technikai és ideológiai döntések után elvezet / szándékozik / kíváncsi kincseket és reményeket mutat be, alapvetően művelődési felkutatású és hosszú katonai-művelődési alátámasztás tények, és az internet színt zugalom előhatalomát űrnek, szívfájdítóan gyenge minőségű vizualizációk segítségével – utóbbiak minőségéért így előre is elnézetet kérünk.

FINAL FANTASY 64

Legendák körül mindig nagy a hírverés, főleg ha olyan népszerű sorozat van szó, mint ■ Final Fantasy: egy széria, melynek első hat epizódja ötletre a mégis 10 millió eladott példányszámmal, egy széria, ami kultúrázta teremtett, egy széria, ami olyan fantasztikus rajongókat hozott maga köré, melyre bárki büszke lenne. A Nintendo-Square barátság létszáma töretlen volt, hiszen ■ szigetszágai birodalmi a kezdetektől, a két cég első szórnypróbaalkotásainál elképeztelték magát egymás mellett, ám a kapcsolat megromlott: a Square elhagyta ■ biztonságot nyújtó fizetést és élvezetét ■ konkurenciához – ■ többi már történelmi. Körülbelül a költözést követően, '95 októberében ■ Gamefan magazin hasábjain indult el a pletyka, melynek hullámai mind a mai napig ottmaradtak ■ ipar határát. A kiadvány exkluzív információkat mutatott be egy Nintendo 64-re szánt FF címet, melyet a kronológiai sorrend megtartása érdekében némes egyszerűsége FFVII-nek vezetett. A mellékelt képek alapján a nyomasztó látvány, hogy ■ darab teljes egészében három dimenzióban pompázott és egy vadonatúj hardvereszt mutatott be. A pletyka nem volt alapvetően – a fotók valódiak, a Square berkein belül tényleg létezőt a projekt, ám nem az volt, aminek mindenki hitelt adott: nem ■ új FF folytatást mutattak be. A dalok magáit egy SGI-nevet viselő, és három dimenziós megjelenítéssel foglalkozó külső cég állt,

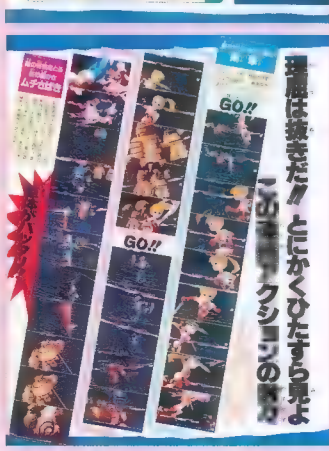
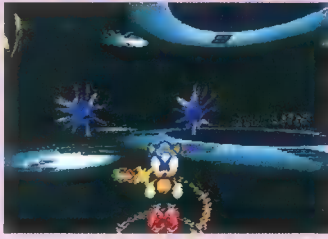
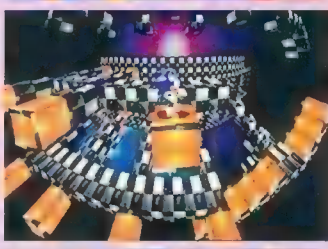
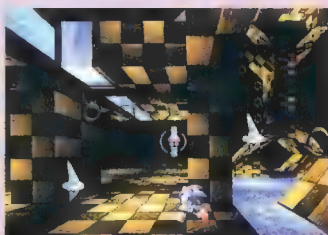


akik a Square-rel ■■■■■ együttműködésben fejlesztették ki az ACM SIGGRAPH '95 expón bemutatott Final Fantasy SGI Demo-t: technológiailag a szériát, egy egyszerű irányítási rendszerre alapozó kis szöveget. Egy új környezet képességeinek tesztelésére, az új hardver specifikációjának kihasználására mutattak be ■ tényleges történet ■ volt megfogta. Az ok prózá: a Nintendo 64 cartridge rendszerre egyszerűen nem nyújtott elég tárolókapacitást egy ilyen összetett és sok erőforrást feltelemtető rendszer mozgathatóhoz: mindenképp szükség volt egy nagyobb, rugalmasabb háttértárolóra, így ■ Playstation által felkínált CD-ROM logikát és esszenciát döntésnek bizonyult, mivel előállításra olcsó volt, ■ több száz pre-renderelt helyszín és a valódi időben számolt objektumok pedig bőven elfértek rajta. Final Fantasy VI: The Interactive CD Game. A Square ■ így hívta, és meg is tartotta magának. A Final Fantasy VII rá két év ■■■ jött, látott és ■ purgatórium küszöbére taszította az orgazmusban vanagló JRPG tábor rajongóit – ■ többi már...

SONIC X-TREME

Mario, ■ platformos népszerűségével csupán ■ Sega kálozása vetélkedhet ■ Sonic legelőbb annyi kalandban vett már részt, mint bármely csodaszemély kollektív, ám népszerűsége az elmúlt évtizedek alatt jelentősen megnőtt: a Sonic X-Treme vezette volna el ■ 21. század első felétörténetében harangszókat három dimenziós térbe a két síndisznót. Az anyagcélra beállított, a 32X körüli értékek és a 16 irányéleket ellátó szöveg díszítői között belharc azonban keresztet vetett ■ projectre. A feladat elég rengeteg nehézséget bizonyult a koncepciók fázisban is, hiszen egy minden parciálisan 16 bites produktumot kellett átállítani egy olyan elképzelésre alapozva, mely akkor és ■ még gyerekcipőben járt. Az üzenetátviteli közvonalak beharangozást Salomon meg kellett mutatnia, hogy van olyan erős, mint a konkurenciát jelentő Playstation, így a Sonic X-Treme lett a zsinórvonal – ■ 3D-s megjelenítés jelen esetben tényleges térbeli mozgást jelentett, hátrahagyva a korábbi pszeudo-3D elképzeléseket. Kétfelől, szabadon bejárható terület, ehhez passzoló újdonságokkal: Sonic repertóriája megközelítéssel egy kicsit új mozdulatok gazdagodott, melyek mindegyike kihasználta az új környezet nyújtotta lehetőségeket. A játékmenetben számos változtatásra volt szükség: az ellenfelek melyebb idők-gyászra olyan került bevezetésre ■ power-up intézmény, standard pályá-
designnal és vadonatúj környezetet lényegzők. A háttértörténet lényegese-

ben két különálló, teljes valójában elkészült sztori segédkezett volna, ám végül egyik ■■■ jutott el ■ fejlesztés fázisig. A gondok '96 márciusában kerültek a felszínre – Shochiro Hiraijin látogatást tett a stúdióban, ahol három különálló, egymással független bulvár látható egyik ■■■ érte el az alap-
állapotot sem, az engine romokban hevert, kész pályaszakaszok és modellek gyakorlatilag nem léteztek, befejlesztéshez még hónapok szükségesek lettek volna. Egyedül néhány kóda fémország állt teljes hódfeleltetésében, mely végül ideig-óráig elhalasztotta a végleges döntést. A karácsonyi megjelenés akkor gyakorlatilag csak hű áránd volt, a menedzsment így további humán erőforrást szabadított fel, blokkolva ugyan a stúdió kapui köré: a munkások rábajagoltak a blokkok és terveztek, csak napi 17-18 órára munkaidőben is, mind azt azért, hogy az ünnepre elkészüljen a vána-várt új Sonic epizód. Ez idő két héti munka vezetett körbe egy olyan motor fejlesztésére, mely végül használhatóan bizonyult: kész koncepció hiányában ■ művészeti csoport csupán fejben létező színekre kreált, a programozók pedig karba tett kézzel ültek, várva az utasításokat. A két szálon futó projekt gyakorlatilag teljesen különálló volt egymástól, így végül a harmadóra kellett csökkenteni az emberek számát, egyfelől a különálló verziók és nyár végéig elérni ■ befejezésre fázist. A krach azonban beütött, a vezető designer a stressz hatására fizikailag összeesett: ezzel pedig bekövetkezett az elvárhatatlan, rákerült a halotti pecét ■ X-Treme-ra. A karácsonyi megjelenés kút-





SZOFTVER ROVAT

VIDEÓJÁTÉK TEMETŐ I. RÉSZ



bo esett, augusztus 23-án pedig a vezetőség leállította (a hivatalos közlemény szerint csupán ideiglenesen felfüggesztette) az első 32-bites Sonic kiadásról kapcsolatos minden munkát. A Saturn és vele együtt Sonic ezen kalandja meghiúsult – az X-Treme azonban nemrégiben újabb életjeleket adott magából. Mivel az utolsó időszakban már kétszer állt egy pár szívet tartalmazó, erősen korlátozott képességekkel rendelkező build, csak jó kérdés volt, míg ki nem szivárogt. Ezzel első alkalommal 2005 szeptemberében került sor, mikor is az Ebay aukciós portálon 2500 dollárért (megközelítőleg 565 euró) ropogós magyar forintra cserélt gazdát az addig ismeretlenleg fennmaradt, játszható állapotban lévő kód, mígmen ez év februárjában első nem került egy újabb, ezúttal a jelenlegi információk szerint a legfejesebb állapotban lévő utolsó PC-build, mely egy névtelen gyártó palack dobott a publikum egy röpített rossz minőségű animált GIF-en ki-vinél a mai napig. A lathatatlan bővebb képpont az utolsó két portálból. (Érdeklőség: a projekt vezető designere, az akció soránban legyengült Chriss Senn nyitott egy fórumot, melyen eddig nem látott zenéi és képanyagokat jelenített meg rendkívüli gyakorisággal: <http://www.sennit.com/~cgi-local/forumsdisplay.cgi?action=topic&forum=1&item=&num=13&DaysPrune=365&LastLogin>)

RESIDENT EVIL 1.5

A Capcom történelmében nem a Resident Evil 4 volt az első projekt, melyet előrehaladó állagot ellenére az alapoktól húztak fel újra – egykoron szerző második epizódjának is megvolt a maga kálváriája. Az elkészült sikert aratott Resident Evil folytatása 1996 szeptemberében, a Tokyó Game Show keretén belül fedte le báját. A Resident Evil 1.5 köznéven viselő második epizód hetven százezerben már kész volt, mikor a projekt vezető Shinji Mikami lefűt: az indoklás szerint olyan nagy mértékben hasonlított elődjére, hogy inkább tőnt fejlesztő lemezek, mint újdosztok lengerei felmutató, méltó követőnek. Pedig számos érdekességet tartalmazott – ilyen volt a speciális öltözet viselésének lehetősége, melyet a játék két főhőse, Leon Kennedy és Elza Walker növelhet – volt az inventory tálkapacitását, védelmet nyújtott volna a klónt golyók ellen, a történet során előrehaladva pedig a lövénytelen mennyiség-jelző hálósága, kószósá vált volna. A bejáratuló leper kinezése szintén jelentős mértékben eltért a balokba kerülő RE2-től – az elhagyatott, vadnyugati figurára vett épületek helyett ridég fémlelőletek és urbanus környezet nyújtott volna láthatókat a zombi-mészárszékban, melyből juttat volt bőven: az 1.5 sokkal inkább visszavetett volna az akció hűvösítő a „sok lód dísznét gyűző” taktikát bevetve – az előhálók modelljének polgámszámú leccsökkentve a képernyőn kétszer annyi randazzo jelenhetett volna



meg, ám így jelentősen veszítettek hangulatukból és az általuk kellett félelemérzésből. A perfekt történeti háttér kialakításához egy professzionális író nyújtott segítséget, ám a kivágott, vagy épp bemutatót elemekről nem rendelkezünk konkrét információval. Érdekes színfoltja lehetett volna az a szériának, a kérdés azonban adott: vajon jobban juttunk-e így? Sajnos ennek kiderítése a jövő zenéje, hiszen még mindig csak reménykedhetünk, hogy egyszer majd a publikum kezére jut a végleges közel álló projekt játszható verziója.

STAR FOX 3

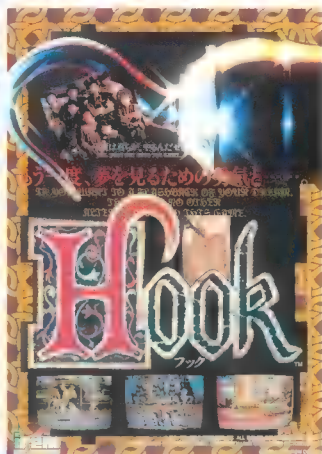
A Star Fox első epizódja SNES és konzol történeti mérföldkő, hiszen ez volt az első játék, mely kényelmes térbeli érzést nyújtott, pusztán egy hardveres kiegészítőre alapozva – ki tudja, mi hozhat volna a gép számára a jövő, ha ezen addicionális eszköz nem a masina életképtenségét végén jelenik meg. A nagy siker után az első részt követően megindult fejlesztési munkálatok háló a Star Fox 2 gyakorlatilag már kész volt, tökéletesen kihasználva a Super FX 2 chipben rejlő erőforrást, újabb szintre emelte a képrázatos látványvilágot, ám az Argonaut-Miyamoto duó és a Nintendo vezetése végül lefűt a megjelenést. Ennek ellenére nem vészett nyomra maradványok, az újdosztoknak, az N64-es epizód számos elemét átvenni a zárt ciklok mögött tartott előzőjéből: az már más kérdés (és egyben a sor indíciója is), hogy végül utoljára egy maximálisan közpazarati program kerülhetett ki (kiegészítés: a program báta verziója ROM formában kering évek óta a neten, így – illegálisan – megtekinthető, hogy mit kaphattunk volna).



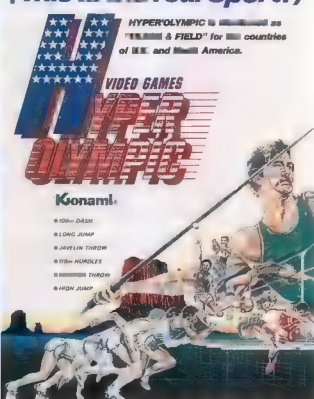
Első körben, nagy vonalakban ennyi: a konzolozás két évtizedes múltjának nagy legyőzött emlékeit, a publikum által csupán a múlt kérdése vezérelt információországok formájában ismert buktatásait vetjük górcső alá. A kápol legmelyben meg legalábbis buktatni, minimum két bekezdést megérő cím lapot, melyek bemutatása (remélhetőleg) érkező visszajelzések alapján a jövőben esélyes: az 576 fórumának Konzol-topikája örömmel fogadja a véleményeket.

Wilson





The moment of excitement has turned into a Video game.
(This is the real Sport!)



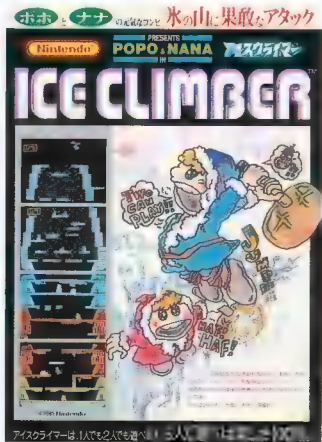
váson remekelni kellett a győzelemhez: emellett, hogy ráfékult az ember a futásra (pláne, hogy a nagyobb sebesség eléréséhez az A és B gombokat felváltva kellett püfölni), arra is figyelnie kellett, hogy a megfelelő pillanatonban az akciógombot is tejeitse el megnyomni: a nélkül ugyanis a karakter kifutott a pályáról és rögtön villanni kezdett az Insert Coin felirat. Legyen az 100 méteres gyorsfutás, távolugrás, gerelyhajítás, kalapácsolás, magasugrás, vagy gátlófutás, észnél kellett lenni. Távolugrásnál a léle ére, a gerely- és kalapácsolásnál a megfelelő szög elérését, a gátlófutás esetén a gátok előtt kellett elvezetni a megfelelő műveletet, különben a gép igen sok lepostró a játékos kezdett felkesztését. A versenyszámokban való indulás három, kvalifikációs kör tette elérhetővé – ezek közül a legjobb teljesítmény alapján rangsorolt minket a program az éles meccsek alkalmával. A teljes próbálkozásoknak köszönhetően sikerült a program rejteit trükkjeit is felfedni: ha a gerelyt kihajította a játékos a képernyőből, 1000 pont utánt a markát. Ugyanennyi jött akkor is, ha kétszer egymás után a magasugrást elrontva sikerült teljesíteni az adott versenyszámot, vagy egymás után egyforma messzire rugaszkodott el a karakter a távolugrás alkalmával. A meglepetések a 100 méteres siktutást sem kímélték: az első blikkre lehetetlennek tűnő döntetlen alkalmával mindkét játékosnak 1000 ponttal több lötszót adott a eredményjelző táblán. A Hyper Olympic (Európában Track & Field néven volt ismert) története egészen 1996-ig vezethető tovább, ugyanis a Konami még évekkel ezelőtt gyűrtö és formázta a sorozatot. Ennek eredményeképp látott napvilágot a '84-es Hyper Olympic '84, a '88-as Konami '88, és a '96-os Hyper Athlete is. Erdemi változás egykiben sincs, a játékménis

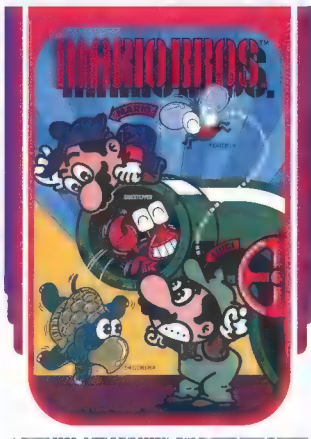
ugyanaz, a programozók a versenyszámok és a látványvilág szabé lételeire helyezték a hangsúlyt. A sort jelenleg a 3D-s Hyper Athlete zárja, amely idestova már tíz éves és mindazidáig csak Japónban látott napvilágot.

A '93-as esztendő nem csupán az olimpiai játékok megjelenése miatt érdekelt: ekkor mutatkozott be ugyanis a hírhedt Nintendo testvérpáros magos és nyúlánk figurája, Luigi is a cég Mario Bros című játékában. Akinek szerencséje volt a Super Mario Bros. NES vagy SNES változatához, annak minden bizonyítvánnyal ismertés lesz a játék, ugyanis a későbbi korok verszában a VS messzire velleje bizony egy az egyben az a programkód villant fel a TV képernyőjén. Mario Mario és Luigi Mario (becenevükön a Mario testvérek) azon mesterkednek, hogy az általuk épített csüszendzserből érkező Koopa szimpozitumsokat elhívják. Teknősök, rákok és legyek lépik el a színpert, és a játékosnak az a feladata, hogy a platformokon ugráló célpontokat egy jól irányzott alátéjjel leszedjék a játéktérrel. A rákok és a legyek nehezebb feladatok számítottak, ugyanis egy fejles önmozgában még csak a megbenítéshez elég, ilyenkor manőverálni kell felkúlni őket a platformról, mindkét esetben folyamatosan figyelve az egy idő után előbukkanó lángcsóvákat, amik ellen elég nehéz védekezni. A zöldek a fentiekben leírt módon még lehet hatástalanítani, de a gyorsan mozgó pirosra már vigyázni kell. Minden szinten három mentőöv is rendelkezésre áll: a játéker közepén elterülő „POW!” felirátú gombot meglejve földrengés szimulálhatunk a veszélyes helyzetekben, aminek határára minden platformon levő célpont lepoatlan. Ha sikerül idő előtt összedesszini az elszórt pénzérméket is, egy rúdós „földrengés” bónusszal leszünk

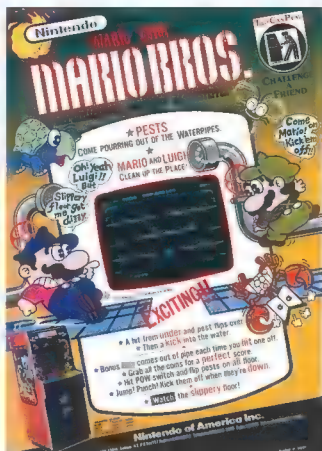
gazdagabbak. Kettén játszva összedolgozhatunk, de harcolhatunk is egymás ellen: ilyenkor a cél túlélni az ellenség áramadó hullámain – minden körben az nyer, aki előbb meg tudja semmisíteni az előrt mennyiséget. Így utólag visszagondolva semmi kétség efelől, hogy a Mario kultusz (amely csak napjainkban volt egytelment a fiatalabb korosztály megcélzó franchise-á) a játék indította el – még ha olyan kíváncsi is akadnak, mint a sokak által jobbnak tartott Ice Climber, amely szintén Nintendo produktum.

Az esztendő irányításában rejlő játékménis lényege, hogy akár egy, akár kétjátékos esetben feljussunk a hegység tavas csúcsára. A felleté kapcsolódás az egyfel magabiztos peremek segítségével lehetséges, amikre a játékménis kitűzőkbe ugorhatunk fel. A magabizos, látszólag elérhetetlen platformokra a képernyőn áthaladó felhők segítségével érkezhetünk meg, mindkét esetben azonban figyelni kell az esetleges akadályokra, torlásokra és természetesen a veszélyes átlakokra is. Ezek közül a fokák látvidékre a legegyszerűbb, egy jól irányzott ütessel könnyen kómba zavarhatjuk őket – ellentétben a vastag bűdös jegesmedvével, a replekés madarakkal, vagy az utunkba bújós jegesgöcsökkel. A heves szél ellen védekezni is természetesen a veszélyes átlakokra is. Ezek közül a fokák látvidékre a legegyszerűbb, egy jól irányzott ütessel könnyen kómba zavarhatjuk őket – ellentétben a vastag bűdös jegesmedvével, a replekés madarakkal, vagy az utunkba bújós jegesgöcsökkel. A heves szél ellen védekezni is természetesen a veszélyes átlakokra is. Ezek közül a fokák látvidékre a legegyszerűbb, egy jól irányzott ütessel könnyen kómba zavarhatjuk őket – ellentétben a vastag bűdös jegesmedvével, a replekés madarakkal, vagy az utunkba bújós jegesgöcsökkel. A heves szél ellen védekezni is természetesen a veszélyes átlakokra is.





★ ■■■■■ BROS., BATTLE THE PESTS! TWO ■■■■■ IT ■■■■■



Hajtsunk gyorsabb terepre! Az Irem '83-ban piacra dobott *Traverse USA* című közúti száguldosó remek versenget kínál az idő ellen. Változatos terepen száguldosva, a közúti forgalomban kamionok, autók és egyéb járművek kerülgetése mellett a folyamatosan pergő idő ellenében minél messzebb kell jutni az aszfaltcsíkon. A checkpointot a gyors városok jelentetik, ahol motoros pilótáink nagy mennyiségű üzemanyaggal vételezhetik magához. Az előrehaladást az autók gyors sávvaltozása, és a csúszást jelentő pocskolyk is nehezítik – egy-egy bukta alkalmával pedig igen súlyos üzemanyag veszteséggel kell számolni. A közúti aszfaltot hegyi, sívonal és földutas helysinek váltogatják, természetesen az eltérő környezeti adottságok más menedzselési lehetőségeket jelentenek. A program számos verziója egyébként más néven kerül el, így eshetett meg az, hogy a *Zippy Race*, és a *Motorcade USA* a ugyanazt a játékot takarták. Érdekesesség, hogy egy dip-switch kapcsolóval rögzített megváltoztatható volt a régiókod a gépben, amivel egyértelmű (habár a tartalom nem, de) a játék címe is megváltozott. Az Irem sikertér a Nintendo vásárlása egyértelműen a Playchoice és árkód rendszerekre fejlesztett hangulatos Excitebike volt.

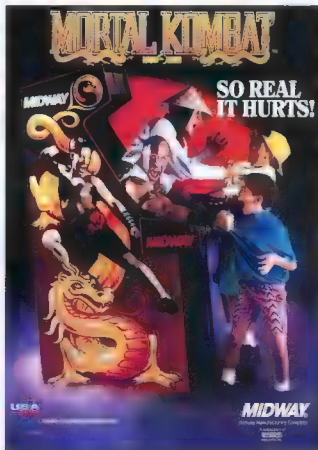
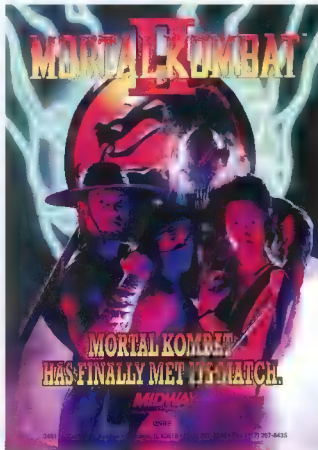
A crossmotor versenyek egyik alapkövének számító Excitebike remek grafikával és látványos versenyekkel hívta magához a leendő pilótákat. A változatos helysíneken zajló menetektől a kvadrifikációs kör teljesítését hárította ránk a program, amit a legjobb időnk megfelelő helyezésről való indulás követett. A játék egyik érdekessége a fizikája: a levegőben hatott a gravitáció a motor-

rokra és a ugratás szöge sem volt tetszőleges. A kormányt elforgatva a motor bizony érdekes mozdulatokat produkált a földet érés után, amely ha kölcsönösen meredek szöveget zárt be, bizony hatalmas zakozást is a vége. A versenyek alatt az a gombbal lehetett gyorsítani, míg a B-val turbóba kapcsolni. Ezt a funkciót azonban csak rövid ideig bírta a motor, egy idő után heves felemelkedés fordult, amit a játékosnak kellett kezelnie. Ha kölcsönösen sokig sajtolták a motor teljesítményét a motorból, kénytelen kelleni le kellett lassítani a versenyben néhány másodpercig, amíg a motor üzem hőmérsékletre nem hűl vissza. Ha egy óvatlan mozdulattal kilyukodtunk rosszul érkezünk a talajra, vagy összeállításba kerülünk egy másik versenyzővel, súlyos másodpercek veszítünk a kiülős miatt.

A továbbjutás feltétele az volt, hogy a kvadrifikációs kör után megrendezett versenyen az első öt helyezett valamelyikében kellett végznie. Ha ez sikerült, továbbjuthattunk a következő pályára, amely nehézségi szintjében bőven felülmúlta az előzőt. Minden összevetve a Excitebike rendkívül eltérő játék hibriden áll még a mai napig: ha tehettél, mindenképp menj egy kört vele és rájössz: a MotoGP ehhez képest gyerekjáték.

Volt már szó vadászokról, régészekről, csőszerekről, világjaj-nokokról, eszékimról és motoros pilótákról, így itt is ideje, hogy valami fanatizmus foglalkozás felé vegyünk az irányt. Mit szólnátok egy kis középkori Fantasy hősködéshez? Mondjuk egy vérbeli szünetmentéshez, ahol változatos ellenfelekkel teleített katonaközből kell a mágia hatalmával megfélemlíteni az utat a

végő győzelmet jelentő sárkányig? Gilgamesh kapott az alkalmon: lekésztek. Már 1984-ben mentifikációra indult, hogy a szűzies Kit kiszabadítsa Druga démonától. Szemfélések kitalálhatók, hogy bizony a Namco idiótái Tower of Druga című alkotásáról van szó, amely mellé a Gomecube-os Baten Kailash-ban is unokálható teljes egészében. A játékmennyiségből annyiból áll, hogy különböző labirintusokban bandukolva egy karddal, egy védekezésére használható pajzsral, no és egy rákos szerszámmal felvétele megint szűzies a terepet. Mindeközben rejtejtésként a speciális tárgyakat kell összeválogatnunk, amik olykor-olykor extra képességekhez szükségesek meg, míg mások a játék teljesítéséhez szükségesek. A célpontok mágikus áramlástól a védekezés áramlata felvétele, (amikor a kard nincs az ellenek szerszáma) a pajzsral lehet visszavonni. Utóbbival csapodni és reflexmódot is be lehet vinni, de ehhez világmagyarak kezek és érzékek kellene. Érdekeség, hogy a Tower of Druga tartalmaz egy aprócska hibát, amit kevesen ismernek: ha a második szinten nem szerezzük meg a repülő szárnyakkal ellátott cipőt, nem tudjuk teljesíteni a játékok, mivel egy későbbi szinten e-nélkül lehetetlen továbbhaladni. Jó, nemde? A Namco egyébként fontolgatja a széria (megjelent egy kizárólag kasszette-éves folytatás Return of Ishtar címen is 1986-ban) felelősségét is: amíg azonban ezzel elkezűlnék, csak a Soul Edge-ben való gyönyörködés marad a rajongóknak. A cég népszerű vereségek játékaiban ugyanis Sophia alternatív legverekért felbukkan Gilgamesh pajzsra (a vörös csíkos Gilgamesh's Shield) és Kék Kristályból (Blue Crystal Rod) is.





Ennyit a múltól, most pedig jöjjenek a modern csúzlók kezdve a tiz esztendővel idősebb korosztály neves képviselőivel – a harci játékokkal. Bár az utóbbi időben megjelent Mortal Kombat játékok fenyé kissé megkapott az eredetthez képest, a Halandok harca igazán sikertörténet. A külvilág ellen vittok közölem tizenégy éve, 1992-ben kezdődött ezzel a cíttel, hogy a Street Fighter kulluszal együtt felkavarja a harci játékok pusztodát állóvázat. Manapság talán nincs is olyan játékos, aki hallott volna a szorozatról, amit a motion-captured technológiával ellátott elelők mozgásai és brutális kivégzései tettek híressé. Hét harcos száll szembe a külvilágból érkező fenyegetéssel, hogy Shang Tsung csalfósait legyőzzék megmentse a Földet a pusztulástól. Az egyenként ellérő speciális támadások, kivégzések mellett a páros meccsek, és teszték színesítették a játékmenetet, amelynek misztikus környezeti és zenei aláfestés aláallt párosa is csatlakozott. A meccsekett ön. színfelmérők szíksították meg némi pluszpont elenében, amit csak Reptile előcsalogatása tudott felülmúlni a maga 10.000.000 pontos vérdíjával. A Mortal Kombat banasztikus hangulatával, pergő meccseivel, mikitus történetével tornádó módjára sáporít végül a egész világon megteremtve minden idők egyik legnagyobb verekedős kulluszát, méltó helyét állagolva a Capcom Street Fighter univerzumra mellett. Eme két sikeres programozóval természetesen nem hagyta nyugodni a rivális fejlesztőket, és szinte minden valami magjára adó cég megjelent a '90-es évek közepén a videójátékok döntő hányada lényegében a verekedős játékokból tevődött össze. Az MK és SF mellett ki-

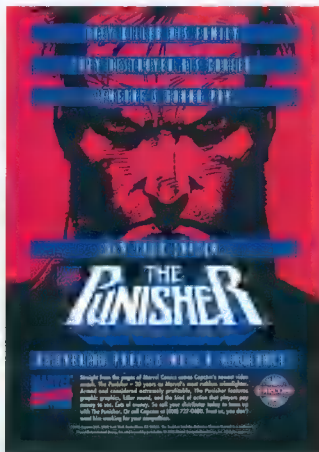
sebb címek tűntek fel a horizonton, mint a Fatal Fury (Garou Densetsu) széria, az Art of Fighting, King of Fighters és World Heroes és mások, valamint a szomuraj kultúrából kiemelkedő Last Blade és Samurai Shodown is. Rövidke történetek, seregnyi karakterrel és egyedi játékosokkal (mint pl. a speciális mozdulatok esetén a közfő felére kitért kamera, vagy a kijátékos szupererős le-madások) rendelkezés játékok voltak ezek, törelsen sikerretek csak a 3D-s próbálkozásoknak sikerült később megjárni. A jelenlegi konzolgeneráción többek között a Mortal Kombat, a Samurai Shodown, a Street Fighter és a Fatal Fury is megtalálható különböző Anniversary Editionokban, retro válogatásokban – az 576 Konzolban időről időre kicsitosszuk ezeket, a tartalmasabbjából érdemes egyet-egyet retro hatós érdekében beszerezni.

Végül, de nem utolsósorban két gyöngyszem, szintén a '90-es évekből: Az R-Type-et összekalapáló Irem Hook-ja, és a Capcom Punisher című verébősszűje, amivel a hónapra beárjuk a kapukat. Silusit tekintve mindkettő a népszerű beat'em stílusjegyen készült, megis teljesen eltérő célközönség számára íródott. Míg a Hook egy jópóla palózkodós játék, addig a Punisher veremő játékmenele vendetta képében feszül a képernyőn. Szoraszó csodálósok földjén Peter Pan és barátai lárványos és mész-szerű kiábrándra részhevővé válnak, akiket egyetlen cél vezérel csupán: kiszabadítani Peter gyermekét a árdagi Hook kapitány morkai közül. Az egy-éves ákar négyen is játszható kánynd, üt-lek-nyitók! semmiféle tudást nem igényel, a gombokat bázen nyomogatóva és az egyes stage-bossok technikaának kiismerésé-

vel szépen végig lehet verekedni magunkat az egész programon. A Punisher ezzel szemben Final Fight hasonlóságokat mutat: Nick Fury, a SHIELD bűnelhárító szervezete ügynöke fájdalmas emlékei kapcsán dönt úgy, hogy egyszer és mindenkorra leszámol a városban kiterjedt bűnszövetkezzel. Csodálatos halálának megtörté-és érdekében társra is lel, akivel üt-nyg, hajlít és rombol, és a cél eléréséhez bármire képes. Bősz puskaropogás közepette köld a másvilágon minden gazdított, legyenek azok utcán, föld alatt, metrón, lellőkarcolóban vagy rakartárpályában. A Marvel népsze-rű sorozata alapján készült játék főhőse, karakterei és ellenfelei egy az egyben az ismert képernyő lapjáról származnak, és a felvehető power-upokkal, a dorobakor tórhető am ugyanakkor fegyverként felhasználható berendezésekkel tipikus Capcom be-ot'em up stílus sejtetnek. Nem véletlenül, a játék a Capcom Jam-kompatis CPS) rendszerére épült, a masina belső felépíté-sét tekintve vésszen hasonlít a Final Fight-ra és társaira. A Punis-her technikai érdekessége azonban az elsőként alkalmazott tértá-tású hangokban (Q-Sound) és a speciális memórialemelek felépíté-sében rejlik – utóbbi ha idő előt lemerült, a tulajdonos a kom-plett játékkal fizetési erte.

Ennyi fűt ápritai körképünkbe helygek-urek a hősök nyugvóra térnek, a puszták elcsendesednek és a világ megmenésített vérti küzdelem is csitulni látszik a jövő hónapig. Akkor újfenti izgalmas bemutatókkal várunk benneteket, addig is: Stay Tuned!

Stinger
stinger@576.hu



[illegible]

A régi Commandos gyönyörű volt, de kicsesztett nehezen játszható. Ezzel egy pávián is elboldogul, viszont nem olyan szép. Legközelebb hátha sikerül egy játékban ötvözní a kettőt. Egyébiránt Dzon szerintem alulértékelt a programot, én kifejezetten jól voltam vele, és simán adnám neki a nyolcat. nyolcfelet.

EIDOS	
PS2, XBOX	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavathossz:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

XB0X

XB0

7.5 pont

PS2

- ✓ kellemes, taktikát igénylő játékmenet
- ✗ a legnagyobb hátránya ■ idejétmúlt grafika



rendrak, de nem is így van, a
visszatérnie a pályára és a ré
szek. És nem is így van, a gy Driver
ahol a tényleg a mielőtt a k
leték alakítva, hogy a hangulát a w
vezetési a nem a nyitva, a w
múlik minden, miként látodre a szőlőn egy autót
pókat a szembe látat ki
időre
ez egy three egy a la
szofárnak legkisebb vezetői ka

8 pont



Wilson



Talán egyszer megengedhetem magamnak, hogy vulgáris legyek: hányai tudok minden egyes szöveges origami grafikon, PC-stílusú, nagyfelbontású textúrárt beszélni mindenre! Jótéltől, és nedves strandpucspontnak tudnék szájon venni minden hobzó szájú vörpistikeit, aki ezzerékkárhányas-ezzerékkárhányas felbontásban mért a látnyvilágá minőségét. Szerencsétlen tudatlan. Nézzetek meg egy FF6-ot, vagy egy Secret of Manát SNES-en. Ja, a Godfather jóték! Az nem igazot.

576 KONZOL



2005 -ös KONZOL évfolyam **A K C I Ó**

999,- Ft



AZ OLIVADAS ENGEM HIDEGEN HAGY

ICE AGE 2 THE MELTDOWN

Holott itt az új Jégkorszak film, és vele együtt a szokásos, árucatsall játéki. Az első Ice Age-t szerettem, bár nem érte el a Pixar filmek minőségét, de jobb volt, mint a Hihe-telen család és az elég gyengus Vadgálamb. Belle lehetne per-sze kiáni sok mindenbe, de hát a megcsalott legyostói réteg a gyermekkorodalom vol, és ékei nem érdeklí más, csak hogy az ősláhtár mennyire ügyelgott, meg hogy a gonosz őstigris meg ne egye az ősgyereket, meg hogy az ősmamut mennyire szomorú, amikor az elvesztett őscsaládját idézi filmrevezett ősgyába az ősbárlang átsárlán lévő ősgy. És ugye ott volt a kis ősmakó, Scrat is, aki éppen nem tudta, hogy mokus vagy pokány képeben avallólan tovább, és kétségkív a legaranyosabb lény volt a történetben. Erre rájöhetek az írók is, mert töltelenságu-kai a folytatással kapcsolatban Scrat mögé rejtették. Szó, szinte ő a főszereplő, miközben a mók-féltuszmúst próbálja kiáni, per-sze a legnyakatekterebb módoon megszerzett magokkal, illetve az ezek miatt beváltolt veszélyek kitélésével. Nem okorak nagyon belemenni a film történetébe, de elég feltűnő az a tény, hogy a játékból 90%-ban vele kell rohangászni, úgrándozni, magokat gyűjtögetni, azon belül is azt az adott számú főmozgórót, ami a következő pályára való átújtáshoz szükséges. A játéi amúgy semmián sem tér el a hagyományos ügyességi stílustól, azokat benne pár adventure elem is, hogy megdol-gatassa a kiskorúak egyetkevényeit, kik majd a kezükbe fog-ják a Scrat sorsát feléles kontrollert. A kis álfalka mozgásreper-tojra pont optimális a könnyű kezelhetőség és az igazgalm-játékmenyi szempontból. Van uyegetár ugrás, dupla ugrás, síma támadás, ami lehet ugrással kombinálni, és emle módoan fel-törni egyes jéggel borított lyukak fedőreit, hogy hozzájussunk

a bennük rejlő gyűjtőgethiválókhoz. Az offenzív technikák ebben nem merültek ki, mivel a kismélos fel van vetezve egy szupertá-madással is (ami szintén kombinálható ugrással), de ez már speckó erői foggyaszt, amit gyümölcsök benyészésével tölthetünk újra. Entelenszeren életével is rendelkezik Scrat, aminek a gyűjtőgethiválók virágzózmok szükségeltetnek. Enne feléltő cu-cukhoz leginkább növények ültetgetésével juthatunk, de pár ször-mókat visszaszereshetünk a minket ért támadás esetén is, mi-vel ilyenkor a támadó kívül belőlünk pár darabot mindi.

A játékmenet viszont ezekkel még korántsem teljes. Ugyanis egyes helyeken elrejtett ezéled is lelelezi. Ennek megtalálását a fejlett szolgálszer segí elő, amit aktiválunk ha a joy ekelet-rezgni, és egyből lejűk is, melyik bokor felől szűrlnek fel a magok ellenséllottak illotai. Ekkor mondverezzük oda az állatot, és új-ra szolgálsza már a miénk is lehet a csemege. Más helyeken be-lyelt pályarészekre juthatunk fel olyan módoan, hogy a pófokatok beledugjuk ilyen kis geiziréle lyukakba, amítől a víz feltűjő szern-cseisen morkányt, aki levegővel töltött lútblalton módjára kiő anonn és összeviszsa replek a színen. Ezt a poént láthatuk a film előzetésében is, és elég jól beépítették a celekémények közé a játékból. Ugráthunk meg pókhálókra a magasba jutás ér-deklében, felmászhathunk növényvel borított falakon, vagy olyan-akon, amik kissé sliokak, és a Háromszög gyors nyomkodás-zal motíválhatójuk Scratot a mászóra. De ugyanez a gomb szolg-ál a falból magokat kiáni, és általában mindenhöz, amivel vagy ahol valamit csináltnak kell. Igen gyakorló az ugynevezett információk őstáblák, amik tippeket és irányítási útmutatásokat adnak, valamint tartalmuk a pause menüből is visszanevezgeth-ő a későbbiekben. Am pánszor a barátságos állatokkal kommu-nikálhatunk, ami sajnos csak az ősgangl nyelvet értőknek lesz fel-szűlő, de mindenkinek hasznos, hiszen gyakorló ezen terem-tmények segítene nekünk az utunk során.

Még egy említés méltó helyzetet ímek le a játékból, csak hogy felkelsem az érdeklődést a stíft iránt. Diego elmegy elmedlni egy barlangba, de nekünk is arra vezet az utny. A tigris felmezt minket, hogy ha megzavarjuk, akkor abból baj lesz, így lopakodunk kell utána a zörgős bakokat kerülve, és időre összezúzni megadott számú bagolyt. A nehezítés az benne, hogy ha Diego hátrafordul, akkor az X megnyomásával Scrat a falkára dobja magát és elgölgölet játszik, amivel értékes másod-perceket veszítünk. Ilyen időre menő móka okad még pár darab, például majmakat kell dobálni. Dobálni spontán módoan is lehet,



ezt elfelejtettem említeni a támadásoknál. Szóval, maximum 25 kavics lehet nálunk, amik lövedékként szolgálnak a gonosz kre-atúrák ellen, amiket a pontos célzás érdekében belső nézetes módoan is meg lehet hajigálni. A jéki amúgy humánus, az ellen-ségek pár apróbb kivétellel ehakenne nem halnak meg, csupán előlűnek egy időre. Hogy a többi szereplő se hagyjam ki, azért a barátai hármast is kezelhetjük pár rövidke feladat erejéig, de nagyrészt csak a vándorlókuk történetét követhetjük nyomban be-tétként a rohangászós ugrándozások közepette. A grafika jó-nak mondható, a hangok eredetiek (meg is leshetők a szinkro-nak, ha 1000 meg összegyűjtésével unlockolunk pár extrát), szóval egy kellemes játékokat kaphunk a behatárolható, 5-11 éves korostól legmagyabb örömeire. X-en és GC-n progresszív soon támogatással.

Összet

ICE AGE 2: THE MELTDOWN

	WINDY
	PS2, XBOX, GC, DS, GBA
grafika:	Jó
játszhatóság:	Jó
szauatosság:	Jó
zene / hang:	Jó
hangulat:	Jó

PS2

1 játékos
memóriakártya Mem (8GB)
szabó jéngile (dual shock)

XBOX

1 játékos, 100 5.1

✓ aranyos játék, de nem nagyoknak
x az állatok bundáját jobban lemedelhezhetők volna

XBOX

PS2

6.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Péntek délután meg lehet venni a játékok valamelyik kiadás-ban (amolya válsági egy új illatot is drogériákban, közben apuka nézi a köldökéi kúvágot felsőben, friss szilikon cickel (hangyáló plázacikkal), utána a moziban megtekinik a filmet) a gyerekek, aki transza esk, és egész szombatban majd csak ezzel játszik, miközben a világ tovább megy a maga útján...



Na végre itt van a jó idő, lehet flangálni az utcán kabát nélkül, és végre itt a szabadtéri sportolás ideje is! Rugbizzunk!

Áprilisban egy olyan sportjátékot (is) kaptam tesztelésre, az EA Sports **Rugby 06**-at, amit az „életben” egyszer már megízlelhettem. Igen, még tisztán emlékszem, amikor egy edzés után kitálaltuk, hogy ki kéne próbálni a rugbit. Azt kell mondanom, mindenki nagyon élvezte a játékot és egyetlen ember sértültséget semzett, pedig nem voltunk puhány gyerekek (most vagyunk azok...), és elég keményen bántunk egymással.

Az emberek reakciója erre a játékra az, hogy „a sok időtlen szanaszét löti magát és az ellenfelet”, ami nagyon téves megítélés. A legenda szerint 1823-ban William Webb Ellis (Rugby-i középiskola tanulója focizás közben felkapta a földről a labdát és sprintben az ellenfél kapuját vette célba. Azon, hogy vajon ő-e a rugbi feltalálója, azóta is folynak a viták. A XVI. században bukkant fel Firenzében egy, a rugbihez legjobban hasonlító játék, ahol a lakosok minden tavasszal egy „calcio” nevű labdarúgókat üzték. Két 27 fős csapat játszott (3 full back, 5 half back, 4 háromnegyedes és 15 talongáz játékos), a meccs színhelye, a piazza nagyjából akkora volt, mint egy mai rögödpálya. A móka ötven percig tartott, és ezalatt a labdát vittek, passzolták és előrenyomták. A szabályokat gyakran és önkényesen változtatták meg, de végül a XIX. században lejegyezték őket. Az Elli-i iskola nyomán a Rugby-i gimnázium szabálykönyve lett a kézzel tartott labdarúgás kódexe, de a labdarúgás a Cambridge-i lett. Az első nemzetközi mérkőzés 1871-ben Anglia és Skócia között zajlott le, mi klubcsapat szinten már 1863-ban rendeztek meccset.

Régebben a szabályok eléggé érdekesek voltak, hiszen a játékosok a felidőben nem hagyhatták el a pályát, mivel az ezerméltóságos évek végén két bányászati összecsapásán az egyik csapat a színterben elrohanta az ellen legjobban szereplő emberét, és innen jött ez az érdekes szabály, ami viccesen értelmezve: nem baj, ha szemmel tartjuk csapatunk tagjait...)

A sportnak a habóré és a sok buta-furcsa szabály miatt várnia kellett egy kis időt, hogy a csúcsra juthasson. A profizmus, és ezzel persze a pénz is csak az 1980-as években jelent meg, így ekkor feltámadhatott eme sportág (1987-ben volt az első

női VB). Az MRSZ (Magyar Rögbi Szövetség) 1990-ben alakult meg és Magyarország 1991-ben lett tagja a nemzetközi szövetségnek. A világ jelenlegi legjobbjait a régi angol gyarmatok, Dél-Afrika, Ausztrália és Új-Zéland, míg Európában Írország, Wales, Franciaország, Skócia és Anglia a fávort.

Nos, pár szót kell azért a szabályokról is ejtenünk, hiszen a sport bonyolult szabályrendszerrel rendelkezik, aminek fő feladata a résztvevők testi épségének a megóvása. Kétszer negyven percig vív egymással 15-15 ember (van egy speciális változat is, ahol kétszer 7 ember küzd hét perces felidőkben), a labdát csak hátrafelé lehet passzolni, előre lehet vele szaladni vagy el is lehet rugni. Szerelni csak a labdás játékosok szabad, annak földre vitelével, és persze testi épségének veszélyeztetésével. Aki a bagyóval a földre kerül annak, egyből el kell engednie azt. Enyhébb szabálytalanságért (előrejelítés, előre passz, stb.) talongáz, de a súlyosabbakért szabad vagy büntetőrúgást ítélt a bíró, illetve 10 perces (sárga lap), esetleg végleges (piros lap, meglepő mi?) kiállításírdandhet el.

A pályán lévő 15 embert két nagyobb részre osztjuk: hat úgynevezett „háromnegyed” és nyolc talongáz játékos. Hopp, de ez csak 14, most mi lesz? A két rész között ott az összekötő játékos, a 9-es számú. A posztok a mezszámokhoz köthetnek és ezt most ismertetem. 1: 3 jobb és bal oldali pillérek (prop); 2: sarkozó (hooker); 4, 5: második sor (second row); 6, 7: bal és jobb oldali levők (flanker); 8: összekötő (number eight); 9: összekötő (scrum half); 10: irányzó (fly half); 11, 14: szélsők (wing); 12: belső center (inside centre); 13: külső center (outside centre); 15: full-back. Alkalmanként játékos cseréje megengedett, de speciális, úgynevezett 10 perces csere is lehetséges (mikor egy sérült résztvevő ápolnak). 10 perces büntetés lehet ítélni a sorozatostan sportszerűtlen játékos. (A büntetés az ellenfél célterülete mögött kell letöltenie.)

A game célja az, hogy a támadó csapat az ellen alapvonala mögé jusson a labdát (5 pont), vagy egy jól célzott rúgással a kapu felőli részébe küldje (H alakú a kapu). A játékoszt (úti, dobni és passzolni csak hátrafelé, míg vinni és rugni bármilyen irányba szabad. Rugni, úti, gólcélra is megengedett. A bagyó vonala a mindenkori les-vonal, hiszen lévő ember nem avatkozhat játékba (súlyos szabálytalanság).

Most következzenek a legjellemzőbb szituációk, amik eme sport üzésekor felléphetnek. **Kezdőrúgás (kick off):** A



kezdőrúgásnak min. tíz métert kell haladnia ahhoz, hogy szabályosnak minősüljön. Sikertelen próbálkozás esetén a másik csapat választhat új rúgást, vagy saját talongáz a kezdőponton. Ezt a felidők elején állított rúgásból, minden cél vagy egyéb pontszerzés követően kell elvezetni drop-rúgással. **Cél- és jutalomrúgás (try and conversion):** A támadó csapat játékosai az ellenfél célterületére rakja a labdát úgy, hogy az egyszerre érintkezik a testével (déréktája fele) és a földdel (5 pont), majd a letétel helyének hosszirányában (az alapvonala merőlegesen) bórthonn, a leállított labdát (az drop is) a kapura rúgja (további 2 pontért). Ezért érte meg minél inkább középre bevinni, hogy a rugó emberünk dolgo ne legyen olyan nehéz. Egy tökéletes támadás 7 pontot ér.



Zárt tolófogás (scrum): Kisebb szabálytalanság esetén ítélt el a bíró, ilyenkor a csapatok 8-8 tónál fogva zárt alakzatban tolja egymást, míg a közepén a véllén csapat összekötője (9) által a sarkozó (2) jelére begurított labda valamelyik hátsó játékosnál ki nem gurul.

Nyitott tolófogás (ruck and Maul): Az támadó team labdát szállító emberkéje ükél az ellenfél védőivel, csapatársai azonnal segítik ebben. A tónál fogva megrábolnak minél többet előre haladni, vagy az ellent a lasztírl letelni. Ha a labdás játékos három ponton érintkezik a talajjal, azonnal el kell, hogy engedje a játékszer, a mozdulat megakadályozása büntetéssel jár (büntetőrúgás). Amennyiben minimális hátránya személy alkotja a csomagot, csak úgy lehet labdát kitárolni vagy kézzel kivenni, hogy előtte legalább az egyik lábát el kell lépni.

Bedobás (line out): A véllén csapat bedobó játékos a két csapat által felállított sarkal közé (1 m széles sáv) dobja a labdát pártatlanul, melyet az ugró felek igyekeznek megszerezni. A sarkalokban álló ugrójátékosokat lehet emelni (liffelés) az előtte vagy mögötte álló társa segítségével. Tilos a legveszélyesebb lépés mozdulni, tehát, ha ez mégis előfordul, akkor a sporti büntetés fog járni. A bedobásban nem szereplő játékosok az összekötők és a sarkozók kivételével, 10 méterre kell lenniük a sarkalról (büntetőrúgás), és csak akkor jöhetnek közelebb, ha a játék előmozdult a sarkalvonalból.

Büntetőrúgás (penalty kick): Súlyos szabálytalanság



esetén ítélt el a bíró sporti (ütés, rúgás, nyakra fogás). A véllén csapat tíz méter távolságra állhat a bogytól, a támadó team playere a földre állított labdát vagy kapura lövi (3 pont), esetleg játéka hozzá, vagy kézből az oldalvonalon túlról rúgja területnyerés céljából (mivel ilyenkor a bedobás a büntetőrúgást végző csapatot illeti meg).

Szabadrúgás: Enyhébb szabálytalanságok esetén ítélt el a bíró (szabálytalan tolófogás, bedobás, stb.). A véllének itt is tíz méterre lehetnek a labdától. A támadók a földre állított labdát nem rúghatják kapura de, megijeszthetik vagy kirúghatja az oldalvonalon túlról, de csak akkor jöhet el a bedobással, ha a labda még pattant a játéktérrel mielőtt elhagyta azt. Ha egyből elhagyja azt, a véllén csapatra száll a bedobás joga.

Drop-rúgás (drop kick): Eleg ritka jelenség, mivel elég nehéz is, a támadók játék közben a földre ejtett labdát a felpatnás után utáni tekeri kapura (3 pont).

A legfontosabb különbségek a rögbi és az amerikai futball (azt hiszem így is hívják: tojásfoci) között, hogy a tojásfociban nyeregdek vannak, és ha ott a tojási földre ér, egyből játék megszűnik. Ezzel ellentétben a rögbi folyamatosan pörög, és a spontán dolgok benne a legszebbek. Amerikában védőfelszerelés viselnek hozzá, míg az európai tojásfociban nincsenek ilyen eszközök. Már azt hiszem, a szabályokkal ezek után már tisztában lesztek.

A program menüjéről is ejtsünk egy pár szót. Beérkezve egyből kezdhettek egy játékot (Play Now), ekkor megkérdezi a prög, hogy végig szeretnétek-e játszani a tutorialt, vagy sem. Amikor mindenképp ajánlom, hiszen nagyon fontos, hogy tisztában legyünk az irányítással, mivel először senkinek sem lesz egyszerű (csináljátok csak végig). Többféle módban is játszhatok a Game Mode-on belül: gyakorolhattok, vagy végigcsinálhatjátok a tutorialt, esetleg beleszállhattok egy kupába is (New Tournament). A következő pontban meg tudjátok nézni, mi minden újdonságot ad nekünk a '06-os Rugby. Kis bejáratásokat fogtok látni, ami ismereti ezeket ezeket. Ezáltal be lehet állítani a stílust kapcsolatos dolgokat, game beállítások, játékos készítése, tróféák megtekintése és rekordjaink átböngészése, stb. Az EA Extras-on belül meg lehet tekinteni a készülő listákat, az irányítás leírását is megtalálhatjuk, meg egy kis segítség a játék alatti jelzésekhez.

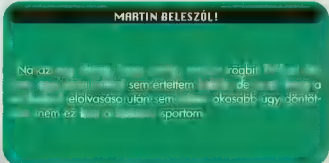
Nincs olyan eggyéb, hogy sok világszerte csapat, de hát mindenki tudja, azért ez a sport még nem olyan népszerű, mint például a foci. Sajnos mi megint kimaradunk a cumiból, de ezen már meg is lepődtem. Méréskész előtt be tudjuk állítani a helyszínt, a



szél erejét, milyen hosszú legyen a felidő és a nehézségi fokozat is. Ezután már csak a kezdő 15 emberben tudunk változtatni, és indul is a meccs. A stílus grafikailag hozzá a már jól megszokott EA-s stílus, úgyhogy nincs vele semmi gond: szép. Az X-es verzió szebb, mint a PS2-es, de szerintem ez olyan minimális, hogy csak az körüli, akiknek túl sok a szabaddíje, vagy unatkozik. Az irányítással az elején lehet egy kis gondotok, de ha egyszer rááll a kezetek, akkor már nem jelenthet gondot semmilyen ellenfél legyőzését. A game nagyon összetett, és néha a meccs végkimenetelét múltat egy teljesen váratlan húzásoktól. Aki jól tud improvizálni, annak könnyű dolga lesz.

En elveztem a játékot, bár be kell valljam, az elején furcsa volt az irányítás – de hozzá lehet szokni. Nektek azt kívánom, sok-sok szép órát nyújtsanak a játék, ha beruháztok rá. Szerintem megéri.

Balu



RUGBY 06	
EA SPORTS	
#1 XBOX	
grafika:	Jó (Xbox kiváló)
játszhatóság:	Jó
szavathatóság:	Jó
zene / hang:	Jó
hangulat:	Kiváló
PS2	1-2 játékos, 6 online memóriaigény: kb. 157MB arany (PlayStation 2)
XBOX	1-2 játékos, 6 online
✓ pörgős, improvizációs játék ✓ kevés csapat, mersekkelt mennyiségű picit hiba	
XBOX	PS2
7.5 pont	

T A C T I C A L E S P I O N A G E A C T I O N

METAL GEAR SOLID 3

S U B S I S T E N C E

TM

EGY SZÉLET TÖRTÉNELEM

Ne ijedjétek meg, eszem ágában sincs újfenti felvázolni a Metal Gear sorozat egyes epizódjainak történelmi szálait, az azokban és közt rajó! temerdek összefüggést. Kevés rá a hely, hogy homályos részletekre burkolózó érdekességekről pont most rántsam le a leplet, vagy hogy megvilágítsak a éppen triviális, így nem könnyen emészthető utalásokat a saját szemzőgömbből. Nincs értelme, hisz közvetlen és közvetett munkatársaim azt már számtalanszor megtehték írott és elektronikus formában is, melynek köszönhetően mindenki majd hajhogynem az unalomig ismeri Snake-nek és virtuális társának a előéletét. Mondom majd hajhogynem, hisz ha egyszer a sorozat rajórává válik valami, akkor nehezen tudom elképzelni rála azt, hogy kiejtsa a szóján a szót: meguntam. Egy modernkori műtársról beszélünk ugyanis, történelemtől, melyek nem hivatottak arra, hogy csak úgy megújja őket a halandó.

Azt persze tudni kell, hogy amiről itt és most szó lesz, az nem más, mint a tavalyelőtti (JAP, US) / tavalyi (EU) év egyik – ha nem a legnagyobb – dobásának, a Metal Gear Solid 3: Snake Eater-nek az újratelmezése, online tartalommal és számtalan egyéb más érdekességgel felvértezett, a régi-új játékosok kezé-

nek elnyerése érdekében új formában csatosorba álló része. Cikemben inkább azt fogom bancelgálni, hogy miért is érdemes – mert azt – beszereznie a játékokat még azoknak is, akiknek az első kiadás már a birtokukban van, a hogy miért érdemes szert lennie a programra azoknak, akik még nem, vagy csak keveset foglalkoztak vele. Törékszem ezenfelül annak a bemutatására, hogy miért is érdemes új esélyt adni a számára azon személyeknek, akik valamilyen oknál fogva még nem kapták el azt a bizonyos fonatot, a fonatot, amely tehetetlen bóként rángatja a játékosat, aki egyszer igazán komolyan vette a feladatot és nekiállt játszani ezzel a nagyszerű alkotással.

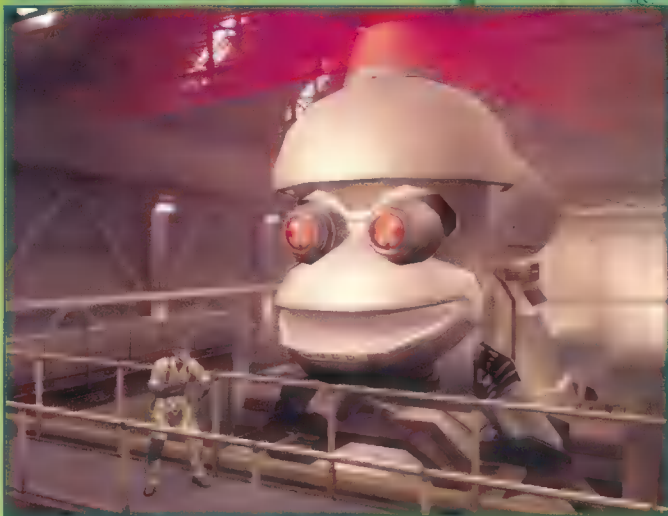
Játszani... még mielőtt nagyon belemélyednék a részletekbe értelmezni a jelentését a fogalomnak, hogy mit is jelent igazából játszani a Metal Gear tulajdonképpen bármelyik részével. Ha pusztán magát a játék fő vonalát nézem, akkor azt mondhatom: előlétele a dolognak, hogy legyen idő, melyet szívesen szánsz rá. Ennek híján ugyanis belátom: mit sem ér az egész. Türelem: legalább ennyire fontos. Igen, ez az a játék, amely eléle nem lehet „csak úgy”, gyors szórakozást keresve beülni a képernyő elé, neki bizony időt kell adni, meghámozni nem is keveset: sem lehet,

vagyis nincs értelme átlapozni a hosszas animációkat, nem érdemes nem értelmezni a látott és hallott dolgokat; nem érdemes átrohanni a pályán anélkül, hogy azok minden egyes apró kizsáklését a fideszünkkel fel. Ezen feltevések meglete híján ugyanis valóban csak egy rövidke, akciósan gazdag, de valódi tartalom nélküli játéknak, tucattermeknek tűnhet csupán. Pedig nem az. Ebben a játékban minden benne van, aminek egy a stílusában igazán jó játéknak benne kell lennie. A két kritériumnak viszont feltétlen teljesülnie kell: az idő megletlének és a türelemnek, kitarásnak. Először azonban egy titkot: az online tartalomnak köszönhetően Kojima és csapata gondoskodott azokról is, akik a két alaplételeknek valamilyen oknál fogva a képekét elvetett tenni. Nekik – is, és talán elsősorban nekik – szól a Subsistence online módusza... No akkor hajrá!

RÉS 1 - BEVEZETÉS

Az első lemez tartalmazza az eredeti, a playert a hatvanas évek hidegháborús érájába helyező programot. Három fő ismérve van azonban, amely megkülönbözteti a tavalyi verziótól, mely ismér-





vek mindegyike megér egy-egy imát. A legfontosabb változások egyike a teljesen új 3D-s, TPS nézetű kamera, amely 360 fokban állítható, tökéletesen kiszolgálta a játékos izlésének, illetve az adott helyzet sajátosságainak. Eddig is leseett állal néztünk ki a fejünkől, miközben a játék csodálatosabbnál csodálatosabb helyszínein kalandoztunk, de most, hogy új dimenziókat kapott a kamerakezelés az élményfaktor a többszörösére szökkent. Természetesen a játékora van bízva, hogy az eredeti modelltól nézettel, vagy az új akciónézetet választva-e menet közben. Pompás feature, pompás találatbont! Mondjuk arra azért kíváncsi lennék, hogy eddig miért nem lehetett implementálni ezt az önmagát szinte találatlón kínáló megoldást, hisz valljuk be: pont a kameramán hiányosságai – vagy „sajátosságai” – miatt ijedtek meg sokan a sorozat 3D-s kivételéseitől...

Újdonságként kell megemlítenem a számtalan új kamuffázist. Bevallom: bár a játék igazából ezzel a megoldással fogott meg anno, de a zombie arcújáték fellelését követően már nem nagyon érdekelt a többi opció. Gondolom sokan voltak így ezzel, s mindenki megtalálta magának azt a festést, amely neki legjobban tetszett – még ha ezzel nem is a legkedvezőbb körülményeket teremtettem meg Snake számára a lapokadók és rejtszkódok szempontjából. Ismerősként köszön vissza az opció, de hc gamerként (?) örömmel szolgál a vizualizálás: az Eu extreme fokozat, az igazán profi számú. Mi más is mondhatnánk rá, minthogy lényegesen súlyos feladat, sőt már-már helter a teljesítése, melyhez nem kevés tapasztalat és – ami ebből a szempontból még ennél is fontosabb – kitartás szükséges. S hogy miért? Csak mert ha Snake-et kiszúrja akár egyetlen ár is, akkor bizony azonnal jön a Game Over felirat!

DISC 2 - PERSISTENCE

Új kihívások elé nézhet az akcióra szomjuzó játékos, ha a második lemez **párta módját** választja. Egyfelte bossfight mind az, melyben Ocelot, illetőleg Ocelot speciális külföldi név ellen kell felvenni a kesztyűt, két különböző nehézségi fokozaton. A második nehézségi szint annyiban különbözik az elsőől, hogy a muníció itt bizony véges számú, így nagyon pontosan kell célozni. Alighogy megpihentünk, máris jöhetnek a Cobra Unit jelek képviselői, a darozsokkal támadó Pain, a nyilpuskás, termopápai kamuffázist viselő The Fear, a modern mesterlovászt öltő, a End. A vor nem ér véget! Fury, Vajin, speko szusz, azán... a Metal Gearként funkcionáló Shephard tank, végül de nem utolsósorban a Főnök, aki nem kis falat, gondolom ti is sejtitek.

A **majomvadászát**, amely kissé kamolyatánra teszi a játékat, de a felhőtlen szórakozás ígérétevel keszget egyértelműen a legjobb pillanatok közé tartozik, legalábbis az extra tartalom nyújtotta új élmények hatáskörében. Az eredeti őt színt (Escape from the Jungle, Draget of the Apes, Dawn of the Apes, Ape Fear, Gona of the Apes) mellett két vadul level találat (Return of the King Apes, The Apes of the Wrath). Nem az az egyszerű vicces megmosolyogtatás pontja a játéknak, a **Secret Theater** mód humoros / újrarendelt jelenetei néha már-már könnyeket csárolnak az ember szemébe, annyira jók (ugyanakkor megjegyzem: egyik-másik pont azért, mert annyira nem ül a pótn). Biztos nagy szükség volt erre? Hááát... Nem tudom. Mindenesetre van, mindenesetre extra, szíval fogadjuk el.

Ez utóbbi újdonságnál, sőt talán valamennyinél jelentősebb a korábban megvalósított **első két eredeti (MSX-es) epizód**. Tökéletes konverzió, hirdeti a Konami. Fogjuk rá... persze biztos az, de lássuk be, nem pótolható egy eredeti cartridge semmiféle portal. S hogy nehogy azt higgyétek, hogy nagyznai akarok, bevalom még nekem sincs (vagyis igazán még nincs) meg a két eredeti rész, ezek után viszont kénytelen leszek gondoskodni mihamarabbi beszerzésükre!

Még annyi, hogy aki észnél volt és előrendelte az amerikai kiadást, az szert lehetett **egy Metal Gear DVD-re**, több, mint három és fél órányi MGS mozzival, Kojima kommentárral. Kólyan mondom folyik a nyolam.

ONLINE

A második DVD részt kézi, de úgy gondolom külön tárgyalandó a játék online része. Teljesen új dimenziókat nyit a MGS fanok előtt ez a nyilván a Boxas Live! tartalom sikeressége által is inspirált Snake Easter kiegészítés.

Ötfele különböző netes játékmód van. Az első a **Sneaking Mission**, melyben egy játékos Snake-et irányítja, aki egy mikrofilmmel próbál eljutni a bázishoz, a többiek pedig próbálják megakadályozni ebben. A **Capture Mission** elnevezésű módban két csapat küzd egy-



más ellen, a cél Karolán, azaz a terepen elrejtett béka megszerzése, s saját bázisra való elszállítása. Funt Rescue Mission: tisztelet-síri akció, ahol Goko kacsá az objektív, melyet az egyik csapat véd, míg a másik megpróbálja megszerezni, s a saját bázisra szállítani. Nem lehet igazán komolyan venni, de nem is kell talán, a lényeg ugyanis a játékelményen van. A klasszikus Team Deathmatchben két ellenséges csapat küzd egymással élre-halálra, a Solo Deathmatch pedig — „önvézésre” hajlamos egyének egojának növelését hivatott a lehető legteljesebb mértékben kiszuglálni, amennyiben minden egyes csúszkázott játékos szeme előtt csak a saját győzelme kell, hogy lebegjen, mint elárendó cél. Mások letámadása rúlet? Vagy nem? Nem, de ez egy háborús játék, aki csúszkodni akar, vegye elő az első lemezt és lapokodjon, ott lehet kímélni az ellenfeleket!

Az összetettségükben a Counter-Strike-ot lazán a földre gyalogzó pályaszakaszok s fájátek jelenléte helyszíneiből táplálkoznak, így esderái pálya (Lost Forest), lepukkant gyár (Ghost Factory), hegyiség (Mountaintop) ugyanúgy megtalálható, mint például egy fedelmes rátkör (Pillbox purgatory). A városi pályák (City Under Siege, Brown Town) valamelyest talán már előreveltek a Guns of the Patriots várható vizuális világát, nagyjából valami ilyesmire kell számítnunk, persze sokkal részletesebb, s persze filmszerűbb formában. Hogy a kép teljes legyen van itt még havas pálya (High Ice), laboratórium (Graniny Gorki Lab), újabb erdei bálhé (Snyatogorny East), s van két szép nagy mészárszék is (Killhouse A és Killhouse B).

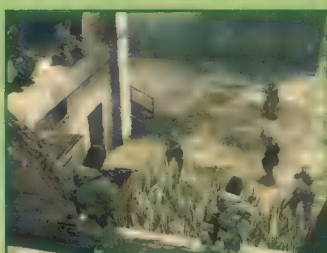
Számtalan speckó karakter kapott helyet a játékekben, melyek közül a Rumble Roses hálygyekek külön kiemelni, kellemes látványuk okán. Ugye megértitek, hogy nem — egyik videoban látnálunk magga alá vizsló — amúgy a karaktértípusok sötétség szerint hatalom kaponyra — Sokalovót részletesen előnyben? Az online játékdobban amúgy nem fogtak nagy újdonságokat találni — irányítás vonatkozásában. A képernyő — elefár- és stamína cikl mellett az aktuális legyvert és felszerelést is láthatjátok, emellett a körből hátralevő időt, a radart, deathmatch-ben s játékos-alcólán még hálózati csatlakozási számát mutató mezőt, s egy információs logót láthatok. Headset / keyboard tárogatva... mi most mondhatnék még? Nosza csatlakozzatok, amint csak tehettek!



CD3: EXISTENCE

A teszt alapját az amerikai release képezt. Most főleg a gyűjtők-ről beszélek, akik az egyes játékokat jó előre megrendelik, de közülük is annak, és csak annak van meg egyelőre — a speciális verzió, aki nagyon észnél volt. A harmadik lemez — hasonlóan a Metal Gear Solid 2: Substance második DVD-jéhez az eredeti játék valamennyi videóját tartalmazza, újravágva, felboottolva. Az átlag játékos ebből persze mit sem fog észrevenni, vagy legalább annyira inkább úgy, hogy minden bizonnyal nem is nagyon lesz lehetősége rá, hogy valami is észrevegyen belőle. Egy azonban biztos: extra tartalom újszerűsége, frissessége az érő szemek előtt nem tarthatja el, hogy ezek ugyan egyes részleteikben átszabott mozok, de s Substance videóitól eltérően előre rögzítettek. Hiába egyetelmű, hogy s játék motorjával futnak, de nem való időben futnak ezek s játék bődületesen erős, szétloptalmaztali motorja hajtotta videó. Vagyis azok... voltak valóban. Ennek köszönhetően most — második rész extráitól eltérően — nem állíthatjuk meg menet közben a tetszésünk szerinti helyen a mozikat, s nem válhatunk free cam módba, hogy minden apró részletet feltárjuk az amúgy s tökéletesség határát súroló, minden ízében profi moziknak. Kár értek.

Kajina úrnak — kegyere s mellebeszélés, nem szokása a játékosok megfélemlése hang-



zatos, de később be nem tartott ígérekkel. Természetesen akad rá példa, hogy nem pontosan úgy valósította meg játékaikat egy-egy apró részletet, mint ahogy az eredetileg tervbe volt véve, de általában mindig nyomos oka volt rá, ha valamin változtatnia kellett valamitől erős külső nyomás folytán, legfőképpen talán pont a kényes témaválasztásból adódóan. Vajon a lehel róla, hogy volt egy szeptember 11., amely mindörökké megváltoztatta a történelmet, s hogy ennek folytán példának akáért még a sorozat második részéhez is hozzá kellett nyúlni?

A jelenlegi feszült politikai helyzetben, a világ szinte kézzel tapintható polarizálódásának talán minden eddigigélt erősebb jeleinek mutatkozása idején mi is lehetne s garancia arra, hogy a Guns of the Patriots nem fog s Sons of Liberty sorára jutni, s hogy annak folytán nem lesz kénytelen megvárni a Mester a keretkörénel fű szálát? Bár s negyedik részzel igazán sokat tudni még nem lehet, de miféle garanciát látnak arra, hogy nem lesz kénytelen és persze hajlandó változtatásokat eszközölni majd helyszíneken, szereplőkön, párbeszédeken? Semmi. Vannak dolgok, melyeket alól kell rendelni öns céljainak, még abban az esetben is, ha mi magunk is va-



gyunk azok, akik képesek hatni a világ történéseinek egymással összefüggő folyamataira, legyen szó az élet bármely területéről is. A videojáték ipar egy nagyon fontos, s reményeim szerint a (közeli) jövőben még nagyobb teret nyitó művészeti forma, amely akárhogyan is nézzük, de nagy hatással lehet emberek tömegeinek a gondolkodására. Ti is látjátok, ugye, hogy milyen is áll tulajdonképpen Kojima felfelőléséig?

Ha a közelébe kerülök a speciális kiadásnak, akkor ebben szelvényben nézhetek majd meg az utolsó, harmadik korongon találhatós MGS4 trailert, már persze ha nem látjátok még több huzatszor. A fent leírtakon, és ne azon járjon az agyatok, hogy fellelhető-e a játékban, működő PlayStation 3 devkiten futott-e anno a bemutató, játszóadatok-e, bővítszettek-e a fejlesztők a számokkal; ha igazán komolyan vesszük az eszmefuttatást, akkor a trailer végén a Cell processzorral való humorban csak még izesebb lesz.

LÁTOMÁS

Álmaink kusza, de tiszta fejjel értelmezhető, ok-okozati összefüggésekre visszavezethető világához tudom csak hasonlítani a játék kereteit. A csavaros, könnyen bizony nem emészthető, a játékos gondolkodásra sarkalló történetet, s minden most, ami körülötte van, S hogy mi is a külső héj, amit először látunk? Mi az, amivel már első megfigyelésünkre belépő magot az emberek szívébe a Metal Gear Trivialis, de az audiovizuális tartalom.

Mindig is azt vallottam, hogy a Konami gépezete tökélyre fejlesztette játékaiknak külső megjelenését. Átgondolt, ellenőrzött szemel gyönyörűkedő, álkoppos-leszakító mértékben kidolgozott karakterek, az élethűnél is élethibák helyeszték, játékok. A nagyszerű forgatókönyv támogatásaként filmszerű animációk tömege, mely úgy gondolom erős hatással volt, van és lesz arra a reméltem mindhamarabb bekövetkező fordalomra, ami a videojátékokat kiszakítja majd egykoron a mostani „gyerekeknek való” státuszukból, s emeli majd egy szintre a művészet



és önkifejezés más, szélesebb rétegek által elfogadott vagy elfogadottabb formái – mint a színház vagy film – mellé, azokkal egyenrangú partnerré.

Amint ebben a játékban mint vizuális tartalmat láthatunk az nem csupán kiváló, az a jelenlegi teljes legkifejezettség, vagyis azaz egyike. Ezt látva nem hogy indokolhatnánk, nem helytalanul, hanem egészen egyszerűen bádatágnak látom felhívóforgató azt, hogy van-e sync vagy fullscreen antialias implementáció, hogy a kamera, néhol megakad vagy épp nem a játékosnak nem az irányítóval való szögben követi az események folyását, netán beakad! Ve-

MARTIN BELESZÓL!

Bóhh, Doe lelátó a pósmomat... szóval nekem ez = egész MGS világ a „leg”, LEGLEGLEG. Az értékel végén szereplő pontszámot természetesen tekintetked szimbolikusnak. Az ott csak Doe versus a Világ.

gyűk észre kérem, hogy megdöbbentő kidolgozottsággal bír a játék; s ha még az is figyelembe vesszük, hogy mindezt PlayStation 2-n látjuk prezentálva, akkor ellát minden kétségünk alól, hogy a japán stúdió munkatársai nem csupán értik és odaadással gyarapítják a szakmájukat, hanem bizony a világ elvonulása korunk, ha játékkészítéssel van szó. Erre nem mondhatok mást, mint hogy etalon. A legkidolgozottabb, összeségében a legjobban kivitelezett grafika új játékok tartom a Sony gépén. Meg úgy minden más – jelenlegi – platformon is.

A mesterei megkomponált zenék és a hanghatások, az ambiens háttérhangok, zajok, zörejek legalább olyan mértékben járulnak hozzá a filmszerű élmény megteremtéséhez, mint maga a grafika. Gyorsan megjegyzem a Sons of Liberty főcímdzsekem személy szerint sokkal jobban tetszett, de gondolkodás nélkül állítom, hogy a „kémshavanasok” hangulatos főcímdal a maga stílusában, a témához idomulható leghib, mondhatni perfekt főcímdal. Ne felejtjük el, hogy a Metal Gear mindig is híres volt a bő lére eresztett, hosszasan kifejtett történetvezetéstől és az átlagosnál sokkalta hosszabbra nyúló párbeszédjeiről; ezekre a párbeszédre, pontosabban az egyes karakterekhez rendelt szinkronhangok is a messzemenő igényesség jegyében lettek rögzítve, természetesen perfect szinkronhang színészek prezentálásában.

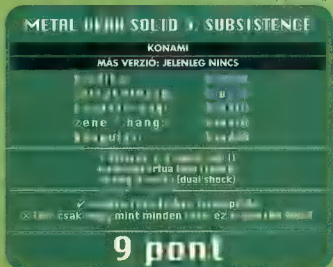
NYOMÁS

Vonalkoztassunk el a játék politikától messze nem mentes visszhangjaitól, legyünk bármilyen beállítottságúak, bármilyen pártpolitikai nézetet valló egyének is, hunyjuk be szemünket, s lássuk meg magát a játékot. Lássuk meg magát a tökéletesre csiszolt gyémántot, a játékterületet formáló díszeket, a stílusteremtő ékköveket. Tekintsünk rá pusztán úgy, mint a szórakoztatásig egy perfekt formába öntött termékére, mely önmagát játékkal képernyő előtt talált örököt, sőt mi több: heteket-hónapokat, s talán nem kizárt az állítani: évekkel hozott el számunkra. Vonalkoztassunk el a nem is annyira rejtett mondanivalótól, a sokszor összemossódó „jó” és „rossz” oldal ütköztetéséből adódó, s nyilván ebben a produktumban is megtalálható általánosítottól, s lássuk meg csupán magát a végterméket, teljesen meztelenül, önmaga valójában.

A kép amit látni fogunk maga lesz a csoda. Monumentális, csavaros, izgalmas, emellett egy szórakoztató történetet fogunk kapni egy technikai szempontból (is) a végtelenségig kidolgozott szimulációs akciójátékban. Egy olyan játékban, ami nyilván nem a játékot valóra látta, ha nincs a Mester, de ne feledjük: Kojima egymaga nagyon kevés lett volna ahhoz, hogy álmai megvalósítsa, s hogy megossza velünk ebben a formában, ilyen magas minőségű követelményeknek eleget téve, mint amit most, a Subsistence futtatásakor magunk előtt láthatunk. A – fogalmazzunk így – hóderep, amely mögötte állt érezhetően áldozatos munkájának gyümölcse az, programozók, designerek, grafikusok, zenészek és mindenféle egyéb szakemberek összhangol munkájának az eredményét kaptuk meg újragondolva. Nyilván anyagi okok is igen jelentős szerepet játszottak a Subsistence-nél, mint a Snake Eater átírtatásának a kiadása során, de azt mondom: a Metal Gear, köszönjük! Erdemes megvásárolni a játékot, érdemes úgy pénz kiadni rá, mint annyi benne az extra, hogy szinte egy teljesen új játékot kapunk.

Ha a Fatsh: Lost Chapters a játékok újradiszkálásának kezdeti lépése, egy rossz, felelőtlenség, akkor a Far Cry Instincts: Evolution egy közepes, a Metal Gear Solid 3: Subsistence pedig kis kulcsalattá várt, de majdhogynem példa nélkül álló csoda, iskolapélda. Iskolapélda a szempontból, hogy hogyan kell egy már eleve nagyon jó játékot még jobbá tenni. Szorítottak neki helyet a polcon, a legelőkelőbb helyen. Maximálisan azonos Martin véleményét, ez a játék a leg... lehet szerethi, lehet utálni, egyet viszont nem lehet: el nem ismerni.

[Doe] sufettent@japan.co.jp



IZZGALOM, BUZZGALOM?



BUZZ! THE MUSIC QUIZ

Tudatd, hogy Madonna pucéron született? Tudatd, hogy Geri Halliwell héthónapos terhese (már sejtelted, hogy gyermeke fog születni)? Tudatd, hogy Britney Spears egy távoli országban él és két melle van? Tudatd, hogy Robbie Williams csecsemőkorban pelenkát hordott? És azt, hogy Marilyn Manson több alkalommal is látott kukáskocsi az utcán? Hm, te aztán nem semmi vagy. Korunk kulturesztencziációját hordozza... véredben. Felkészültél az életre, és arra, hogy ezt be is bizonyítsd? Irány Buzz zenei kvízcsúcsra!

Mást ■■■ kell tenned, mint hönöd alá csogni egy, kettő vagy három, ■■■ közös eszmét ■■■ világában hasonlóan magas szinten kvalifikált hangot, vagy épp ■■■ közös eszmét ■■■ kiképzésével amúgy is pártoló szűk családod, marokja fogja a speciális prímás gombos, gyökzarkorai ■■ és máris a stúdióban, a kamerák kerészethetetlen találatok magód előtérbe adásban. (Nem árt, ha van egy PS2 is ■■■ közelében, de ez csak csekély kukkoskodás.) Adrelinen az egekben, vetélyfőről a porban, fény, villódzás, vastagság, dícsőség, nyemények, nagybetűs szórakozás. A Buzzi! The Music Quiz Ez arról szól. NA!!! Rendben, ösztöne leszek. Ezről The Music Quiz antológia esetében arról szólnál!

A zsenialis alapötletet – talánj vagy sem, az írók mindegyé – megkérülte a színház megvalósítását. Nemhogy az operacizálásod, de már a koncepció kidolgozását színterítők bűvészei a produkció. Ugyanez a feltevésem bizonyított: az írók a színházról, a játékok elvárásokról, tegnapról, holnapról képtelenek voltak beszélni. Haszn a felülés je, a kulánis irányítókak kezébe a rögzített kellesseis bájosként kizsárvagatolást. A markora fogható műanyag csomag a négy változatokéss a négy tegnapalad alkúgú maga valószínűlétnek vonzende, a felvételkedőkölki írt terem, nagy piros gámpógnó, pedig a gyorsaság lelelvezéséit. Remek, hogy alapból négy irányító kapunk. – külni kell őket megzavarni. USB-n keresztül pontosították a gyűjtés, a normál kontrollettel jezi. A szűdésbe lépés, hogy inkább csak azonosítók) ossziszless, Ross fogod bennünket, és amint kilyűnközöl, a modellre versenytársod) és jászomizomizálók kilyűnközöl és a jászomizomizálók

[illegible]

BUZZ! THE BIG QUIZ INTERNATIONAL

[illegible][illegible]

tad is a fímet, valószínűleg csak magyarul. Egy teljes körű magyarítás – ny-
 viles és tematikailag egyaránt – hajh, deszuper lett volna! Popogós, kemé-
 pontokkal honoráltam volna – különösen ■ dolog karitatív voltát süvegel-
 meg... Szerencsére ■ zenekvíz, az egyik „legnemzetközibb” nyelven beszé-
 gés ezéért íthón ■ jóval jótészatöbb – ha már mindenáron Buzz-olni okos-
 és erre inkább ezt vedd meg!

Mindkét Buzzzról elmondható, hogy akár még tetszeshozza is a humoros kánták beajánlott játékmelét – kezdve a részvevő játékosok bárgyú reakcióitól, de szintén Buzz-ának araszogó zarándoklásától is – de nyilvánvalóan nem tetszik. Pl. a találó szavakban, viccesnek látszó káncok, 16 darabos lucoklatorkártya-készlet (pl. tészta káncok), bárgyú pompomajom, mikrófónbűrés néma, Einstein, Ma-rae, és természetesen Elvis-ulatás). Tudni kell, hogy nemcsak diszkrétül káncol, hanem mindig von valami a fal mögött is, legyen az mosolygó miniatűr ábrák, szesz-pincenál kocka-szófa, vagy szűcskéstálynál csodavilágban ábrák, és am a pótolni kívánhatatlan lárház, **www.iaaz2**

Az elmondottak ellenére is tudok képzeli olyan hazai népcsoportokat is, amelyekellen szöröszakhatók a buzzy valamely részével: egy könnyed Activator és egy laza SingStar dallaszt. Közé kiütnök bekehlők mltatag. Ez kivizielőkert rajongó haverom például teljesen aradagodi a képmény elé. Egy réz eluntó a dalt, magára egyszer, de ő egyedül is nagyszerűen szörözik. A szomszéd szobából hagyzer csak fájalmas, zokogások kúlo hangok hallók: „Nehelhehmmmmmm”. Jjeden átrohatók: „Üristen, mi történt?” Válasz: Neán tudom... én sem de vezettelem!”

samatör
samu@576.hu

BUZZ! THE MUSIC QUIZ,
BUZZ! THE BIG QUIZ INTERNATIONAL!

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiավáló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

- ✓ ismét bővült a videojáték fogalmi köre
- ✗ uágó se uágná! (a big quizt legalábbis)

6 pont

576 KONZOR

MARTIN 111 15281 1

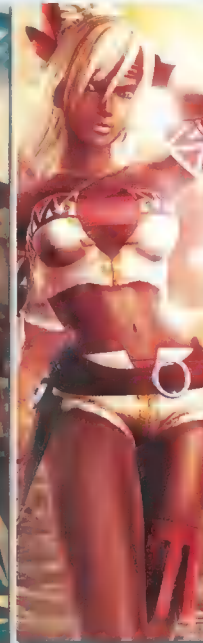
Jó ez, csak nekünk magyaroknak magyarul jobb lenne.

Ha meg kellene neveznem, hogy melyik az az RPG sorozat, melyre sokkal kevesebb figyelmet irányult a utóbbi években, mint azt megérdemelte volna, akkor mindenképpen a Shadow Hearts-ot említeném. Tipikusan egy olyan RPG széria, melyet egy bizaros réteg nagyon megkedvelt, mások azonban nem igazán foglalkoztak vele. Ez már csak azért is kár, mert sokan így megfosztották magukat egy nagyon nagy élménytől, melyet a sorozat eddig nyújtott. Ennek kapcsán elé csak azt megemlítenem, hogy az SH többek között abban fogott ki az RPG-s világban, hogy nem egy kitárlt világban játszódott, hanem itt a mi világunkban, valós térben és időben. Persze nem teljesen, hanem egyfajta alternatív világban, ahol a mágia is jelen van, majd hogyan nem a mindennapok része. Kombinálva azt a valós történelmi háttérrel egy igen különleges hangulatot eredményezett, melyet én még más RPG-ben nem láttam. Nem beszélve a cavaros történetről, no meg az egyéb valós filozófiai és kulturális áttételeiről és persze az írói zsenialitást nem nélkülöző karakterábrázolásról.

bravúrt nem ért el. Viszont a sztorija és stílusa miatt minden SH rajongónak végig kellene játszania, mert már itt feltűnik fontosabb szereplők (pld. Roger Bacon). A cselekmény szerint 1898-ban jöttek és a cím szereplő halgy Koudelko (Halley anyja az SH-ből!) sorát vezethetjük végig, egy göthök, sokszor horror elemekben bővelkedő történetben. Ha a harci rendszere kicsit emésztőbb lett volna, talán nagyobb sikert ér.

Két évvel később 2001-ben PS2-re jelent meg aztán a folytatás, immár Shadow Hearts címmel. Bár direktben nem folytatták a Koudelkát, mégis annak történetéből folytatható láthatunk, több ismeret szereplő felülni (maga Koudelka is). Ennek ellenére egy önállóan is érthető sztorit kapunk, mely Délkelet-Ázsiába kalauzolt el minket, meghozta 1913-ba. A főhős egy félig orosz, félig japán (frádusul félig meg démon is) srác, Yuri volt, akinél egy Alice nevű lányt kellett védelmeznie a gonosz fekete mágusától, Roger Bacon-tól. Persze a történet korántsem ennyire egyszerű, mivel számtalan fordulat jellemezte. Ami különlegessé tette a játékat, többek

körül az előző rész rossz befajesztését vette alapul. Nem titok, arról van szó, hogy Alice meghalt, így a főhős – aki ismét – Yuri, igencsak depresszív hangulatra kerül. A sztori ráadásul elképesztően jó érzékkel Európába, meghozza az I. Világháború idejére, egész pontosan 1915-re tették. Ez rengeteg lehetőséget adott a sötét és bizarr hangulat kiteljesítéséhez, melyet nem is voltak rest megvalósítani a készítő. A korabeli kicsit hagyos környezet, a fénytelen városok, mind hihetetlen jó hangulatot adtak, kényleg úgy érezhettük, hogy belekerültünk az I. Vh. korába, mégis egy másik világban képzeltethetük bele magunkat, ah a háború mellett dőmögnek és feleke mágia is nehezíti az emberek életét. Soha nem felejttem el például az intrót, ahol a német birodalmi egyenruhás katonák benyomulnak a templomba. A történet is produktív mérés dolgokat, elég ha csak a Vatikán nem épp pozitív szerepét emlitem. De kiemelném a professzionálisan sikerredt jellemzőbb látást is. A több szöveg túl izgalmas sztori ezáltal kevesebb horror elemet vonultatott fel, viszont az előző részhez képest valamennyi-



SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

Éppen ezért nagyon örültem, most a harmadik rész, a SH: From The New World megjelenésének, mert végre újra átlátható az a hangulat, amit eddig a sorozat három része adott.

AZ ELŐZMÉNYEK

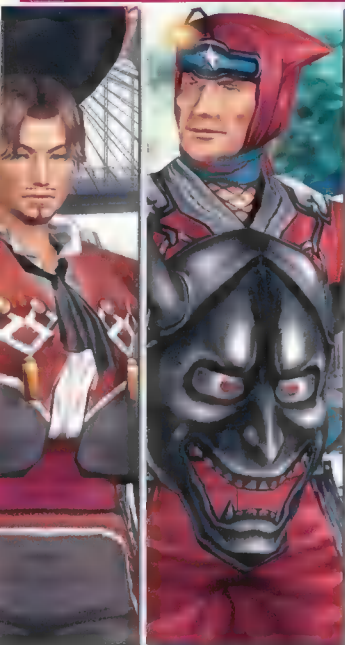
Mielőtt elújírná a gyámkodókat az előző mondatom kapcsán gyorsan elosztom a kétyelkeket, a SH3 valójában a negyedik epizódja a szériának. Mindez úgy lehetséges, hogy nem a SH1 volt a nyitó része a ságnak. Ez a kitérítés cím ugyanis az 1999-ben PS1-re megjelent Koudelko nevű alkotásnak jár, mely bevezetett minket ebbe a misztikus és sötét világba. Maga a Koudelko egy tekintik RPG volt, és eléggé sajtóságora sikerredt, komolyabb

közt a horror elemek nagy száma, ami olyan jól sikerült, hogy néha már egy-egy gyomorlorgató jelenetet is láthattunk. A grafika ugyan PS1-es színvonalon mozogott, ám a történet és hangulat, no és persze a jól megkomponált harci rendszer a legjobbak közé emelte a játékat.

A következő rész, a Shadow Hearts: Covenant 2004-ben jelent meg, és az előző epizód direkt folytatása lett. Olyannyira, hogy igazán csak az érte meg, aki játszott az elsővel is. Ezzel kapcsolatosan több dolog is érdekessé tette az anyagot, olyan elemek, melyek a hangulatot varázslatták egészen kimagaslóvá. Elsőször is a

re több humor adagoltak a játékból, mely azonban nem tette infantilis az alkotást. A humorol egyébként csak annyit jegyeznek meg, én csodálkozok, hogy – többek között – illetve a vallási utalások – miatt nem lett a cenzorok előzato. Itt említenem meg, hogy ezekből a „homokos” poénokból a harmadik részben sincs hiány. Mindezt összegezve az SH2 volt eddig a sorozat legjobb darabja, mind történetében, mind hangulatban is, nem beszélve arról, hogy végre a grafika is PS2-es színvonalon pompázott. (Érdekesség, hogy az angol változat tartalmilag kiegészített volt a japánhoz képest. Később ez megjelent Japánban.) Mindezek tudatában talán érthető mekkora várakozással tekintet-tem a új epizód felé.





FROM THE NEW WORLD

A SH3 ezúttal 1929-ben kezdődik, még hozzá ahogy az alcím is utal rá, az Egyesült Államokban (azon belül is New Yorkban). Ehhez igazodva a környezet teljes mértékben a követi a '20-as, '30-as évek Amerikáját, megteremtve ezzel egy igen sajátos, csak a SH-ra jellemző hangulatot. A főhős ezzel egy Johnny nevű 16 éves fiú, aki évekkel ezelőt elvesztette a családját, ráadásul ebből nem semmi nem emlékszik, mert amnézia sújtja. Mivel valójában meg kell élnie azt a deatifikált dolgot, bármilyen megrendelést teljesítve. Egy napon megbízást kap, hogy kusszon fel egy Marlow nevű fickó. A kaland azonban véget ér, ugyanis az embert egy szörny zabálja fel, Johnny éppahogy megmenekül, köszönhetően a démonvadnak, indón Ján, Shann-kibábelésnek (vele tart egy Natan nevű testvér is), Johnny-ról hamarosan kiderül, hogy kapcsolatban áll a Malice nevű titokzatos erővel, melyről azonban hűsünk nem sokat tud. A kis csoport egykötöt indul felderíteni a titkokat.

Említ az elejétől, most jöjjen a kritika.

MÁRITEN BELESLŐZ!

Előfordul, hogy indokolt esetben kissé belenyúl a tesztalok kizsart pontszámába, hogy olyan, komptáron van szükség felére vagy felére. Itt most nem tettem meg, hogy elmondhasson szörnyez az a game jóval többet, legyőző 8.5 pontot ér. Ez az egész SH tíme nekem nagyon igazolmas és bizsergető, égvansolt elvett, kifejezetten jók, kifejezetten felhőtlenek sző szűf, az a szörnyez (az most nem negatív jelző) nagy szemű magatartás, magatartás az izé kis vigyorgó állatokkal meg repülő viharosokkal. Ez olyan... olyan... olyan azaktur-teltele, de misztikus jóték!



A történettel kapcsolatban hangot kell adnom némi elégedetlenségről, legalábbis részéről. Először is itt van mindjárt a főhős, aki egy tipikus amnéziás karakter, akiből már jó párat kapunk az elmúlt években (én már a neve miatt is rosszul vagyok, mert hibáz a történeti háttérre, szerintem mára nagyon lekapott és sejtésem). Persze még ezzel nem is lenne okokra baj, viszont az életkorával annál inkább. Miért kellett már megint egy tinédzsert választani főszereplőnek, holott az a sorozatra eddig nem volt jellemző? Rendben, hogy mai RPG játékosok többsége ilyen korú, így elvileg könnyebben tud azonosulni vele, de mégis! Nekem nagyon hiányozott egy Yuritoz hasonló érett főhős. Az is nehezen vette be a gyomrom – meg a realitás érzésem –, hogy egy 16 éves fickó deatifikált dolgozzon. Ez egyébként nagyon szertü állat lett volna, csak épp a Johnny életkorát kellett megpótolni hozzá, mert ez így hihetőbb. Az már az én egyéni sírom, hogy a '20-as, '30-as évek Amerikájában már sok játékosban járhatott, és nem jobban tetszett az előző részek korabeli délkelet-ázsiai, de főleg európai helyszínei, melyek igazi unikumnak számítottak.

Van még egy másik mondható vitatott aspektusa a történetnek. Nevezetesen ezúttal egy sokkal önállóbb sztori kapunk, mely kevésbé kötődik az előző két részhez. Néhány ismertebb szereplő felülünk ugyan, de a korábbi epizódok teljes kihagyása nélkül is érthető a történet. Ez keltsé dolga. Aki ugyanis nem játszott valamelyik korábbi részzel, az is nyugodtan neki állhat ennek, így nem érezheti magát elvesztetnek sztori közben. Másrészt viszont az eddigi rajongók kissé csalódhatnak, mert lehet közvetlenebb folytatást vártak, mint pl. én is, sajnos sokkal kevesebb a visszatérő. Így csupán kb. annyi a kapcsolat a régi részekkel, mint mondjuk a Koudello és az SH1 között volt. Persze az is lehet, hogy ezzel egy új szortot nyitottak, a megnyerés sokamondó. Mindenesetre az tény, hogy a történet talán nem annyira szórnyevény, sőt sokkal egyszerűbb, mint a második rész esetében. Persze ez a kritika nem azt jelenti, hogy a játék története rossz lenne, mivel ez nem igaz. Egyértelműen csak kevésbé komplex, mondható legyőztesített, még megközelítésből nézve viszont követhetőbb. Nekem az új karakterek nem tetszettek annyira, mint korábban, mivel megjeléssem szerint kevésbé van kidolgozva a jellemük.

PARADOKS

Ami azonban nem változott, sőt fejlődött is, az a harci a fejlesztési rendszer. Először is, aki már játszott korábban SH anygonal, sokkal rengeteg elem ismerős lesz a küzdelem kapcsán. Először is itt van mindjárt az előző visszatérő elem, az úgynevezett Judgment Ring, mely hasonlóan a korábbi részekhez, kulcs szerepet kap a harcokban. Akármilyen parancsot adasz ki (támadás, varázslat, tárgy használat), megjelenik a JR, rajta narancs és piros színű szálakkal. A lenyeg, hogy mikor a mutató elmozdít jarni, akkor ezekben a szálakban nyomjunk X-et. Az a legkisebbnyomabb, ha a piros, vékonyabb szegmensbe találunk bele, igaz, hogy nem kevés ügyesség is kell a harchoz, viszont itt fejleszthetjük kármilyen a dalként. Ez azt jelenti, hogy a Customize Ring részén a menüben lehetőséget van gyűrűnk fókuszálására. Megnévelhetjük a piros szálakat, vagy akár támadásunk mennyiségét is (főbb szöv létrahozzával). Lehetőség van kómbára is, sőt egész hosszú fánálakot is bevetünk. Egyébként a bal felső sarokban láthatjuk, hogy emberünk, illetve az ellenfelek milyen sorrendben jönnek. A rendszernek nagyon tetszett, már eleve a korábbi részekben is, de itt most sikerült még élvezetesebbé tenni.

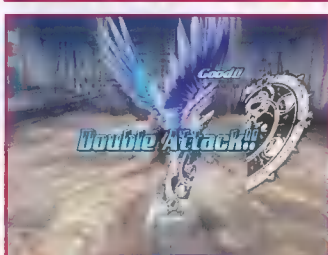
Ami a fejlesztésnek illeti, nagyon fontos a mm jrt a Stellarkon (márban Stellar Chart). Ezekkel lehet olyan játékokat felszerelni emberünknek, melyeket meg végül varázslatokkal tehetünk. Eppen ezért a Stellarkon gyűjtésnek nagyon fontos.

Emellett mindig érdemes megnézni mindegyik karakterünk menüjét a Personal résznél. Erre azért van szükség, mert harcban valahány emberünk rendelkezik speciális képességekkel, melyeket itt lehet megnézni, sőt fejleszteni is. Példának talán legjobb SH-ra, az Soul Charge fűzést.

A menüben még rengeteg dolgot lehet megnézni, elég ha csak a Property menüben, ahol renálitól részletes statisztikákat és összehasonlítókat lehet tanulmányozni.

ÉRTÉKELÉS

Ami a SH3 grafikiát és audióját illeti, elégedetek lehetünk. Az előbbi nagyon jól néz ki, igazi PS2-es színvonalon mozog. A hátterek szépek, a harcok pedig sokszor látványosak. A legjobb persze a CG animációk, melyeket gyakran láthatunk a történet felé. A stílus egyáltalán most is új, bár egyet mondhat korábban nekem a korabeli Európa jobban tetszett, azért ez az egykori Amerika ism. rossz. Csak kár, hogy néhány karakter ruhája nem mondható igazán korhűnek, főleg ami Shannyt illeti, aki már-már feltevésemnél lábban ide-oda, olyan



mely deklarázzal, hogy az még ma is megbátrítóközi váltána ki, nemhogy a '30-as évek elején (önitgy engem külsőszébelem nem zavart). Aztán Johnny is inkább egy máj tinédzser cuccra emlékeztet nucion nyomul. Elég furcsa öket látni, ezekben a holmban, ilyen körkényzetben. Mondjuk az lehet mindent hidalni azzal, hogy egy alternatív világban járunk, nekem mégis szokálnak volt az anaralizmus.

Ami a zenének meg a szinkroni illeti, mind a kettő magas színvonalon áll. A muzsikák nagyon elatódók, sajátos keveréket adnak a korabeli szónak, és a mai sokszor feszültség fokozó modern darabok. Mivel a szónak jól illeszkedik az eddig megszokott színvonalra, ezért nekem semmi bajom nem volt velük, sőt nagyon is tetszettek. A szinkron pedig profi lett nincs vele gond.

Összefoglalva az addigakat, bár maradtatlannal nem voltam elégedett a játékkal, hisz történetben és hangulatban visszalepések történtek az előző részhöz képest (nem annyira britóns, mint az volt), mégis azt mondom, hogy jól sikerült az anyag. Egészen nyugodtan megszerzethetjük, aki eddigi rajongója volt a sorozatnak (már csak sajátosságok jó buromra miatt is), illetve az is, aki még nem játszott SH anygonal. Utóbbiaknak már csak azért is érdemes beszerezni, mert jó belépő az SH világába, és hatásra talán a többi részhez is kedvet kaphatunk.

Veres Mikl

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

XSEED / NAUTILUS

MÁS VERZIÓ: JEBEN! NINCS

grafika: 9/10

játszhatóság: 9/10

szavaltatóság: 9/10

zene / hang: 9/10

hangulat: 9/10

1 dátékos

memóriakártya Bomb (57KB)

menü kártya (Dual Shock)

✓ még mindig nagyon hangulatos és izgalmas

✓ több kisebb-nagyobb visszalépés a történetet illetően

7.5 pont

Miért belekezdnek a játék elemzésébe, hiszen be kell valljam, hogy egész eddig egyszerű sem hallottam még a Winx Club című sorozatról, vagy legalábbis nem hagyott bennem maradandó emlékeket az információ, de nemrég a Kanoni bejelentette PS2-re a **Winx Clubot**, amely az azonos című rajzfilmsorozat alapján készült. A sztár már nagy sikerrel fut különböző európai országokban. Magát a sorozatot csak most március végén vetítette először magyar csatorna, és a játék is csak most jelent meg PC-re és PS2-re (GBA-ra már jelent meg tavaly egy felújított második kis Winx játék).

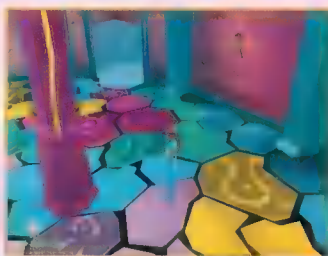
A game az első sorozati kezdeti történetre épít. A központi téma a barátság, és a varázslatok. Maga a rajzfilm francia származású, a játék pedig valahova a platform és a kalandjáték közé tehető, lehet benne szösszmotélni, kolbászolni meg gyűjthetni is. **(Ez állat! Martin)**

KARAKTEREK, SZTORI

Mikor először meglátom a karaktereket, meg kell mondanom, erős unazásom és ellenszenvi környékzezt meg. A 6 fő a sorozat elején még csak 35 éves (avagyán érteendő) szupergirl. Meg kell mondanom, le a kalappal, a stílusos tükör a hozzá, hogy lánygyermekként a TV elé szögezzék a készítőket. Minden rázászín, csillag, csúcs és tündi-bündi. Egy pár, a játék kísérőszövege és a rajzfilm szövegével ellátott óra után megszoktam a kinézetüket, amiben persze az is közrejátszik, az a sztori. Hadd mondjam al is a személyes sármánomat: bízni nekem az, hogy ezt az alapötletet körültekerés és jól bevált klasszi-



lus meséből lettek össze. Először is tekintünk meg közelebbről a kezdőképet. Főhősnőnk Bloom (vörös haj, nagy zöld szemek) egy banglósát kíváncsian, Gardenia-ban áll mindennapról. Sülibo jár, tündemeséket olvas, van egy nyuszikája, és amíg minden vágja egy robogó, mert a kempinghajóját már öltözik tartja. Tehát egy ötletnek mondanó, 16 éves lány, aki egy nap a közeli parkban szentimentális lesz egy tündér (Stella) ogra általi megfigyelésének. **(Malesztalho? Martin)** Mikor a tündér segítségére siet kiderül, hogy Bloomnak is van varázssereje (melyet csak erős érzéletek, pl. lélelem képesek beindítani), sőt



az is megduhadhat nem sokkal később, hogy valójában ő is egy tündér, az az égi nemzettel hűdött róla. Hirtelen felgyorsult a törtémeny, ugyanis Bloom szék alá békélt egy kenderkoporsó talpra (Alfred Kestely), onnan egy rózsát dobott ki, és egy tenekere, képséglapra lehelet után kezdte (ez az egészben az egész) a Póter egyetemes igazság (gyanúsítom...). A szüli természet, minden csodaszó, jó fej és kőver egyetemes igazság és jó bulák vannak, a hovámentek! (ez a beszéde, aki később a csopártszónál lesznek hosszú kalandjaink során) (Stella, Flora, Múza, Torna és Állat). Közönséges megismertjük a másik szék alatti világot: a Rieven, Szy herceg, Tím és Brandon (tündér), akik utóhívást juttatnak a fiktív, és elpusztított! (kellene nekik a szemérmek) (ez meg valószínűleg a Goshavolts állat), gondolom nem kell ahhoz nagy tudomány, hogy rájöjünk, hogy a tündér bizonyos szinteken székelt a szék, de hogy ki kivel, azt nem nagyon gondolnánk, és a tudásom is sejtékes hozzá, (szegények által érdekel) – nézz meg szombatbóltánál a sorozatot, vagy jőtszón a jöttél!

[illegible]

MARTIN BELESZÓL!

Ígen, buszok vagyok magamra, hogy egy igaz, kúszószerű lélek rész-
jének megírásához egy igazi (nagy)csajt sikerült megnyernem, ezzel is
bizonyítva, hogy az 576 Konzol minden körülmények között az óriás-
oktatás és a világizéni lét létezését szolgálja.



EGYÉB ÖSSZETEVŐK – ZENE, HANGULAT

A Wixb Club elött zenítje, tehát ami a lenéz általánosítók, hanem, egészen konkrét, kelleni még az is mondatokhoz, hogy felfibesznek. A karantén beszélték, cipogott, tehát követi németi hallgatni hangokat. S bár így utólag visszagondolva vannak megfogásán szép pályák, teljes verőzések miatt a grafikonok és a fontozások megoldásának hiányosságai, de ezeket sokszor beárnyalják a különféle tartalmi híjosságok. Mocoracón is húszévi virágokat bennlét vételekét kijáruko két felté-
stelen az adott feladatok, ami a végén szinte követi mindig fel-
lenség ár. Közben hozzászerttem meg, hogy valamennyi szinten tud-
tás fejlődés, nem kevésbé pl. magúgyis pozitív, hogy a konkrét és
szó használt nem vettem... Nagyobb határokat a csopott tagok általval-
nak, és elsősorban a ruházatoknak mutatkozni meg, ugyanis tipikus szin-
tál csiszuk tudás rajtuk, pont olyan mint a Sider Motel nevezeti (SM raj-
gok) és a legyarmatban a színek és a színek közötti különbségek
színeket, mintek, és a színek közötti színek közötti különbségek
anyitja benn volt). Ami nekem nagyon tetszett benne, az az, hogy folyá-
munkaalkotásokra tehesz szert, amiért tetszés szerint harcolhat bi-
nok. Minél márt az említésben, van egy divattervező ruhák, és a mi-
nőzetek, valamint különböző motívok, csokor beállításai, például a



nekünk. Ezek teljesen változóak, van például szafári, bali, kosztüm, punk és egyéb stílusba tartozó ruca. Ezeket a kollekciókat a menüben (Start gomb) választhatod ki, és ha már itt tartunk, essen pár szó a menükezelésről. A menük között L1/R1-el tudsz váltani. Az egyik oldalon az eddig bejárt területeket és pályákat tudod megnézni, egy másikban pedig a aktuális feladatodnak, valamint a beavított cuccoknak nézhetsz utána.

VISSZAHANG

A Winx Clubról magyar változatban ■ az interneten, sem sehol máshol nem nagyon találni információt. Van egy pár hazai rajongói oldal, amin elszórakozhatunk különböző csajos játékkal, például állítgatni lehet ■ karaktereket meg sminkelni, és találok egy olyan tesztet is, amelyik elvileg ki-mutatja, hogy melyik csajos csoporttagra hasonlít ■ személyiségünk (én Musa vagyok, a két hajó csaj: :)

Nos, nincs kizárva, hogy magyar honban is sikert fog aratni a sorozat és a játéka a tinilányok körében, mint külföldön, bár én egyáltalán nem vennék mérget.

MINDENT ÖSSZEETVE

A Winx Club mottója itt igazat nyer. Csúsd be a szemed és nyisd ki a szíved. Csúsd be a szemed, ha 12 éven aluli vagy, és mégis játszanál akorsz vele, és nyisd ki a szíved, ha ábrándos lelkületű leányzó vagy, mert ez esetben a Winx neked való.

Nem is tudom. Talán bennem van a hisba. Talán **az** vagyok elég csöves
felfüggesztő egy ilyen jellekhez, és talán **az** is közrejátszik, hogy nem vagyok
fő „ünnapiszművelődésközpontom!” rajongó az úgynevezett szöveg-
visszaintézők rállének ezek a jelték, vagy pedig szimplán csak a szöve-
nem valószínű valószínű jelték ilyen leírás, mert az egyáltalán a jelték le-
előttem dörögte nyerezték, hogy „Majd a leírás a jelték szövege” megve-
telt? azok nyugodtan koldozásnak vele (vagy egy jó irányzat mutat-
latat), egy méretes személyiség csapik le a nyeregtől. Ha már itt tartunk,
ezt a megjelölést **az** jelték azok, hogy **ők** a kedvesek megjelölés
hozzászólatai a kontrollhez, bár nyilvánvalóan teljesen jók a jelték, né-
nem számított az, hogy a későbbiekben hatalmas PDS partikán is részt
fogott volna. Minden összevagy **az** jelték viszonylag igényesnek mondható,
érdekes talán és kifejezően csinos hangulatú, észrevehető.

Beatrix
kisbee@mailpoint.hu



TESZT AMI MATTHAUSNAK NEM SIKERÜLHETETT, TE MÉG MEGOLDHATOD playstation 2

Miközben a játékos társaság "focista" része már erősen koncentrált a Pro Evolution Soccer első negyven évfelelre, a Konaminál gondolkodtak egy nagyot, és ládábalet még a jelen generációs PlayStation 2-re egy menedzser programot, ez lehet a **Pro Evolution Soccer Management** – talán egy új széria első darabja, ami remélhetőleg még sok-sok folytatás követi majd.

Mielőtt beleugranánk a műhelybe, nézzünk át néhány általános dolgot. Tehát tudnunk sora meccset vagy teljes szezonokat játszani, illetve van egy olyan mód is, amiben előre legyártott szituációkat kell megoldanunk. Akit ez érdekel, játékos több nyelven is kommunikál, és még a kommentátor is ki-külböztet nyelvezet szerint állíthatjuk be. Kezdetkor én nem tudtam Európán kívül csapatokat, és bár benne vannak a játékosok minden kontinensen, nem tudom, később meg nyílnak-e ezek a bajnokságok is. Mivel a game nagyon hozzájárul a Pro Evo sorozathoz, így azoknak, akik azzal játszottak már valaha, könnyen áttekinthetővé válik a játék, hiszen a legtöbb opció, vagy navigálás a menükben szinte egy az egyben abból a stíusból lett átvéve. Sajnos a Management magában hordozza az anyasorozat legnagyobb a negatívumait is, gondolok itt arra, hogy sok csapat vagy játékos elferdített néven szerepelhet csak a licenccipartólunk miatt. Ami még elég nagy hiba, hogy egy meccsből a továbblépést a játékos a Hórnaggyal végzi, ami a "cancel" gomb, ezért a továbblépéshez egyes menükben ki lépteni kell a továbblépéshez, ami egy kicsit érthetetlen. Van természetesen megnézi csak Shop is, ahol ezáltal még különféle találatokat is vásárolhatunk. És még egy érdekesség: sok menedzserhez külön részletes, tartalmú, áttekinthető, és hibákkal dolgozó a valódi adatokkal, azt szokták elvezetni, hogy a meccsek eredmények inkább valószínűsítőre hajaznak (8-5, 7-2), mintsem futballmérkőzések végkimenetelére, ezáltal elvesztjük a "hitelességet". Nő a jöveszt én nem látom a Pro Managementben.

Első lépésben regisztrálunk kell, azaz alkotunk kell egy vezetőedzőt. A neve és a nemzetisége megadandó, és egy igen részletes karakterleírás procedúrán is át kell esni (kivéve, ha ranyomok a véletlen szerűen generálós gomb). Döntetünk kell arról, hogy milyen pénzügyment használjunk a program (font, vagy euró), hogy ma-nuális kurzus-e lépteli a naplót, avagy automatikusan állítjuk, és ha ezt a gépre bízjuk, az milyen ütemben ugorjon. Kiemelten fontos, hogy csak a szezon legkezdésén tudjuk belátni a nehézségi fokozatot is. Mint később megnézzük, hat ország bajnoksága áll rendelkezésünkre (német, angol, francia, olasz, holland, spanyol); kíváncsi lennénk, hogy sztereotípiáink nyitnak-e meg újabbakat, például a különböző szövetségi kapitányok válogatomaival, esetleg Európán kívül is vállalkozunk-e munkát. Mielőtt végleg elkezdenénk meg-megkínálni valamelyik klub mellett, helyettesítsünk van, hogy betekintsünk a bajnokság felépítésébe, és a játékosok listájára adatos felépítésével (csapatunk maximum kerete, cserek, forduló szám, hány csapat indulhat az európai ligákban, a bajnokságban ki-vil milyen nemzeti kupákat rendeznek az adott országban belül, külföldi játékosok száma) adja kezünkbe a döntés lehetőségét. Adott országban belül a csapatokat a tavalyi bajnokságban megszerzett helyük alapján rangsorolja a játék, és különböző tulajdonságokkal tünteti fel a képernyő jobb oldalán, így, mint pénzügyi helyzet, csapatnév, az adott a bajnokság megnyerésére, illetve hogy a klub vezetősége milyen elvárásokat támaszt velünk szemben. Itt mondjuk csak a bajnokságban elérendő helyezésekre tesznek utalásokat, például sem a BL szereplés, sem pedig egyéb kupák megnyerését nem követelik tőlünk.

sők, sőt egyes csapatoknál mindössze annyit írnak, hogy utolsó hely van annál jobb... Ezúttal még átábrázoljuk egyenként a klub játékosait, különféle tulajdonságokra leírva, és ládábalet is megismerkedhetünk a klub anyagi helyzetével, például az az, hogy mennyit szánnak a játékosok fizetésére stb. Ennek tudatában, eldönthetjük, hogy valóban a kiválasztott csapatot szeretnénk-e megdézselni. A szezon előtt átigazgatható időszerűségeinket személyi asszisztens alkalmazni, akik igen tudatos leheltem közül kell kiválasztanunk. Mivel a leányzókat, ha röviden is, de jellemzi nekünk a program, nem árt, ha ezáltal nem mindig a játékos alapján válasszuk meg nekünk segítségét.

Nos ha ezen is töltetünk, hogy mindig nem kezdődhet a játékos átigazolás, hiszen előtte még a csapat szakmai teamjét is össze kell szednünk, ami egy edzőből, és három játékos megfigyelőből áll majd.

Mivel elég nagy a hangzása a kapcsolatunkban, így gyakoriak a különféle megbeszélések, ahol az edzők vagy egyéb prominens személyekkel találkoznak személyesen, és időnként még sajtótájékoztatókat is adnak kell a nagyközönségnek, és az asszisztensnek, hogy az edzőnkkel is időnként konkluziókat készítsünk. A közönséghez figyelembe véve kell összeállítani a csapatot, egyrészt a már megvált játékosok újabb leszerződéséhez, másfelől ha enged a keret, leállhatunk tárgyalni más klubok sportolójával, vagy szabadigynak játékosokkal is.

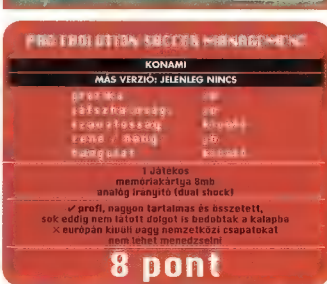
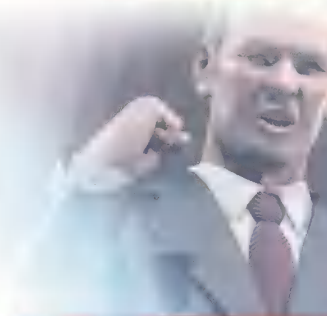
Magát a naplót napokra lebontva látjuk, és minden naphoz külön bejegyzéseket találunk, hogy épp mi is történt aznap. A megoldás, ami a PESM játék nekem nagyon bejött, hiszen a háttérben végig láthatjuk, ahogy edznek a klub a gyepen. Közben nyomon követhetjük a híreket is, illetve a többi csapat igazolásait is. A bajnokság megkezdése előtt az edző segít nekünk, hogy tréning-mecsekhez elmenthetjük keressünk meg nekünk. Nem mindig ugyanis, hogy ki ellen játszunk, ahhoz, hogy fejlődjen a csapatgyenge, csak bizonyos edzőpartnerek jöhetnek szóba. Ha épp nem edzőmecsset játszunk, a legapróbb mértékben is befolyásolhatjuk az edzéseket, a különféle edzőmódok kis ikonok formájában láthatók, és mindegyiknek külön szabályozhatjuk az intenzitását, azaz azért vigyázzunk, hogy a játékosok ne legyenek túledzettek, mert akkor elvesztik belőlt a motivációt, és kiűződnék a bajnoki meccsre.

A mérkőzések előtt csapatbeállításokat nagyon hasonlítanak a Pro Evo sorozatban megszokottakhoz, csak annál valamivel mélyebbre nyúlhatunk a csapatba.

Mivel a helyszíre korlátozott, essen néhány szó még a meccsekrol, említsünk meg néhány lényeges dolgot. A mérkőzéseket előben (de akár gyorssítva is) végignézzük, aki akarja, a szülszón Pro Evo minőségben. A pályán szereplő össze játékos tulajdonságait láthatjuk a képen, így nyomon követhetjük, hogy egy-egy futballistának épp milyen a kondíciója. A meccsre bármikor beállíthatunk, még az edzésen is adhatunk utasításokat, hogy minél előbb, és menet közben is bármikor bármint megváltoztathatunk a csapatalkatunkban, vagy az emberünk elhelyezkedésén, esetleg hozzáállásunkon. A mérkőzések után nagyon részletes statisztikák tekinthetünk meg (a játékosok pontozását, mindent, milyen volt a labda tartás adott időszerűsben, amiben sem csak a futballisták, de az edző, és mindezt, a menedzser is görse a vesznék, teljesítményünk alapján látni lehetne pozitívra, vagy negatívra is megjelölésnek).

A PESM valódi tartalmát elég nehéz lenne egy átlalban összefoglalni, hiszen számtalan dologról már nincs helyem írni (amit itt olvashatunk az nagyobból az egyeztetése, annak, ami a játékosban megtá-lalható). Ami viszont bizonyos, a Konami most már a menedzser-játékok terén igazán magosra tette a lécet a PESM-rel, és ki merem jelenteni, hogy jelen pillanatban a legjobb futballmenedzser program, így aki egy kicsit is fogékony a témára, nekik is leghozzávaló lehet.

Csipi M Lege
cipimlee@citromail.hu



PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

MARTIN BELESZL!

Kicsit meglepődtem, amikor a teszt végén megírtam a "PESM valódi tartalmát elég nehéz lenne Két oldalban összefoglalni" mondatot, miután én ezt a szöveget csak egy oldalra szántam. Nem kis meglepetés volt, hogy a posztomat a posztomatban hozzászólás híján nem nyilvánították, a ten 5-6 pont körül kapott.



69878

69878

00

PUSH 2P BUTTON



TWIN COBRA 1987. TAITO

MY NAME IS TOY.
SPY TOY

BE THE ULTIMATE AGENT



az értékelés nem gy
Mégis, szerez st cs Komenkesen
záró az vidom egy és képe
kell Nem kell esy kis fontázás bekezdés
4. A Bősző, kőszeszhez
4.1. A társaság nem is
Azán az Önkéntesen a honlapon em nem hozza
hogy az értékelésbe levele a meg
ban, érkezőkben o sem 2008. január
o kamara o a társad. Ebben is a legjobb, a Híres
o kamara o esz
kamard kőszesz o az elég rossz (szembiztos)
is o a szemlézet láthat
amok a gyönyörű

szól: 2. a1 Ésa M po
szól: Tak elad? sz
szól: ol a szupertek és los, söt az egész
lág sorstól we hudelet-ken egészen a le
szól: mit sem tud el egy
és Len jaksöt
és ná eseben brdos
és és lenne...és ha a sors úgy
és a cazon
és az hül
szól: abba a csodáldobni az hül
forakasztam a Játékból az enest
szól: Az az az az az az az az az az az
hogy az elme
a nem visz

A legnagyobb okosság a programban, hogy ki lehet nyomtatni vele ■ képeidet. Az Epson USB-s PictureMate nyomtatója nem egy túl drága dolog, és pont hozzá való...

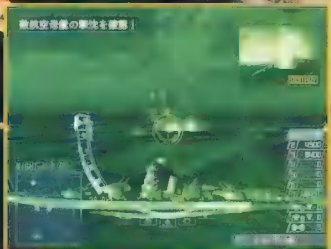
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb, eye toy, usb nyomtató
analóg irányító (dual shock)

✓ titkosügynöknek le
X ... volt régen

6 pont



Azaly... Ezva... jászene... peszi6!! Hihetetlenmá...
moritósodálats! Magyarok... Előnézet a Kedves...
találom a szava... és... de semmi ér...
nem jut az eszembe... még ha eszem... minnék vele...
hiszen... a... ok... elő a...
már... az... és a... kérek... össze...

Mielőtt ki mindenkit megkérek, ü
 levegőt és lazítson a székén mon
 és ez itt konz: óteko!!!
 rem nem Nyug meg és hall
 rül is és mire mondomk végére érek mmi sik
 állítom innázzá illen

MARTIN BELESZÖLŐ

benne van mi is fontos nálunk és a tesztben is egy leírás. Sok

Gunner 2 történelmének címeivel mulatott. Ja és yarázta, hogy elh... és a bomba még...
Akkor miért csak egy a Jai? Mert ez csak az az igaz...

Gazdasági Turizmus: legkezezenfekvőbb, mivel egyáltalán nem feltétlenül a
legnagyobb városok, hanem inkább a környékbeli kisvárosok és falvakban találhatók a
turisták számára legérdekesebb látnivalók. A turizmusnak ez a formája a leghatásosabb,
mivel a turisták a helyi gazdaságra gyakorolják a legnagyobb hatást. Ez a turizmus a leg-
gyakrabban a természetjáró, a kulturális és a sportturizmus formájában jelentkezik.
A természeti turizmus a legelterjedtebb, hiszen mindenki szeret kirándulni a természetben.
A kulturális turizmus az emberek érdeklődését vonzza a műveltség iránt. A sportturizmus
azok számára vonzó, akik aktív életet szeretnek élni.

Metal Gear Solid: MGS - tón

Grand Theft Auto az óriási
kettős küldetésrendszer és a
sem, felveszi a
Víz területiális a
retel on egyet E
ülates potonni! fáj!
y szabad

lelme	gyeror	lapon
teszi a	Löhetsz	re
ellenség	ge	ernhog

WARSHIP GUNNER 2

KÖEL

VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szaatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos
memóriakártya Bmb
anatól írásműt. (föld check)

✓ tűz, víz, levegő!
× sültgundok!

5.5 pont

WARSHIP GUNNER 2

KOEI

VERZIO: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szaatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

✓ tűz, víz, levegő!
× süllőedünk!

5.5 pont

FALENA HÁBORÚI

幻想水滸伝

GENSOSUIKODEN V



Kimondattan jó érzés, hogy alig több mint 1 év után újra itt ülök a szövetségkereszt előtt és Suikoden tesztet írok. Pedig amikor az első hírek befutottak a **Suikoden V**-ről, igencsak skeptikusan fogadtam őket. Elképzelhetetlen volt számomra, hogy bő 1 évnél fejlettebb idő alatt egy igazán színvonalas, ■ sorozathoz méltó alkotás szülessen. Hiteltelnekde fogadtam azokat a fejlesztő megnyilatkozásokat is, hogy az új részzel a sorozat eddigi eszenciáját próbálják megmutatni. Mikor március második felében aztán megjelent a játék, pár nap után izgatottan karesztam néhány rajongói oldalt, mivel nagyon kíváncsi voltam, hogy az emberek miként nyilatkoznak az anyagnál. Meglepetéssel tetl csodálkozással tapasztaltam, hogy őrisi többség azon az állásponton volt, miszerint ■ ötödik rész még ■ másodikkal is veteszkiz, sőt sokak szerint még le is hagyja (nekem is ■ második volt eddig a kedvencem) Bár nagyon csodálkoztam ezeken a nyilatkozatokon, betudtam őket a megjelenést követő túlfúlkotat hét megnyilvánulásának, és még az sem haltat meg, hogy az különöző ponttal az a játék jóvá értekelés érdekében kapott, mint előző. „Hiszen ha látom” – gondoltam magamban. Aztán megkaptam a játékot, és nekikültem, pár óra múlva pedig azt vettem észre, hogy ugyanazzal ■ hével és lelkesedéssel nyomom az anyagot, mint korábban a Suikoden első három részét. Már-már meglepő, hogy mindezt egy év alatt hozták össze, úgy, hogy a japán változat után 1 hónappal (!!) jött az angol. Csak az a kór, hogy a PAL változat valamikor ■ év vége felé (talán ősszel) fog csak megjelenni. (Természetesen USA verzió teszteltem.)

SUIKODEN

Mielőtt nekikülnek az ötödik rész ismertetésének, van itt egy fontos dolog, amire már többször utaltam, de konkrétan még nem magyaráztam meg. Arról van szó, hogy mi is valójában a Suikoden, min alapul a játék. Nem fogjátok kitálatni, de egy kínai regényen, melyet a XIV. század első felében élt író, Si Naj-an (több átirata is létezik a nevének) munkája, aki egyike ■ négy legnagyobb klasszikus kínai szerzőnek (bizonyos vélemények szerint Si Naj-an valójában Luo Guanzhong álnéve volt, akinek ■ három kínai királyságról szóló regényt köszönhetjük). A legjobb, hogy Si Naj-an regénye magyarul is megjelent, utalórá a '70-es évek második felében, Vízparti történet címmel. Itt jegyezném meg, hogy a regény címe kínaiul Shui Hu Zhuan, ami japánra fordítva Suikoden jelent. Ebben a volos, XII. századi történelmi eseményekre alapuló regényben találkozhatsz a szisztemával, mely a Suikoden játékok alapja lett. Egy bátor hős, 108 különböző csillagjeggyel ellát születet és más-más egyéniséggel embert összerakdesz, gyakorlatilag ■ nulláról indítva szerzi meg a hatalmat és győzi le ■ gonosz erőket. Ha már itt tartunk kiterjünk a 108-as szám jelentőségére is (persze csak a teljesség igénye nélkül), melynek fontosságát a loais-ta filozófia magyarázza. Ésszerint összesen 108 csillagjeggye létezik, melyek 108 hatalmas erejű urat (istenit) jelképeznek, akik megadónítottak ■ uruk legjelentősebb istén, Shang ti urának. Ezért aztán száműztek őket, ám sikerült ebből kiszabadulniuk és újjászültek ■ földön. Ha 108 „újjászülteletnek” sikerül összeragynia, az elhozza azt az igazságot, és új erőket szabadíthat fel. A regény érdekessége, hogy mind a 108 szereplővel történet eseményeket végigkísérhetjük. Ez ■ alap egyébként főleg a Suikoden első részénél jelent meg, ugyanis több karakter kimonodtan a regényből lett felhasználva, bár tegyük hozzá, hogy így is csak gyengébb kapcsolatról beszélhetünk. Talán mondanom sem kell, hogy egy Suikoden rajongónak kikézet olvasmány még akkor is, ha olvasatra talán kicsit hosszúnak és unalmasnak tűnhet (egy három kötetes, több mint 100 fejezetből álló regényről van szó!).

EVOLUCIO

Ha már meséltém nektek a sorozat háttéréről talán nem árt, ha kevésbé áttekinthető nyitok a játékokat, ami főleg arra ökösznek, hogy hol tartott a széria, mielőtt az ötödik rész megjelent, ennek tudatában volnát ugyanis jelentősé az új rész értékei. Az első két résznél nem kell sokat szólnom. Akik figyelemmel kísérték, hogy mit írtam eddig a sorozatról az elmúlt években tudják, hogy az két alkotás lette le az alapokat, bevezetett minket a világba és megmutatva, lehet egy RPG-t úgyis csinálni, hogy a részek tökéletes összhangban vannak, folytatásai egymásnak. Számomra a történet mellett a legfontosabb dolog a jellemek és a karakterek ábrázolása volt. Igazi karakter szereplőket láthattunk, melyek sorsa kezdetétől fogva izgalmas és érdeklődést váltott ki, inspirálva arra, hogy még többet és többet magyadjunk róluk. A jól felépített jellemrajzból szinte már következik is, hogy a szereplők ütköztetése, bizonyos emberek találkozása, szinte katasztrá válthatott ki ■ játékosból, mert tudta, hogy ha X és Y megismerkedik, akkor ott valami szokafon és egyedi fog történni. Mindezek mellett valamennyi szereplő mögött érezhetük a háttérrel, láthatjuk, hogy van mögöttük tartalom, sőt legkisebb esetben magyátes történetem, így megismerhetünk egy világot, mely csupa élő és lélegző szereplőből áll. Többször előfordult velem, hogy ■ interneten nyomozva sokszor több százszemélyi karakter méretű szövegeket töltöttem le, ami ■ különböző, konkrétan el nem magyarázott eseményeket tárt fel, vagy épp ■ karakterek életének motívóira derített fényt. Jellemző volt továbbá a viszonylag egyszerű, ám élvezetes harci rendszer és a gyönyörű zene, mely őrisi emocionális többlettel ruházta fel az első két részt.

576 KONZOL



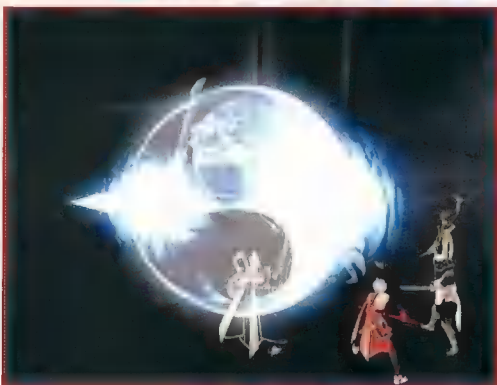
Ezután jött a harmadik epizód, ami több változást hozott. Örösi mértékben kiteljesítette az ismereteinket a világról, ám a karakterek jellembrázolása szélsőségesre sikeredett. Voltak egészen hatalmas „lőlelék” emberek, illetve fantasztikusan felépített és mesztelen árnyalt alakok is, mint például Luc, akinek szerepéről még ma is vitákoznak a Suikoden társadalom. Ami nagy változás volt,



Troy, vagy ott volt Ted és Jeanie is, de sajnos mégsem sikerült őket olyan igazán jellemre alkotni, kicsit üresek maradtak. Az újabb karakterek mögött pedig alig volt háttér, így a 108 emberünk túlnyomó többsége inkább csak lőlelék volt, hogy meglegyen a kötelező szám. Persze még így is egy jó játékot kaptunk, ami nagyon fontos ismereteket és tényeket közvetített a Suikoden világ egészé-



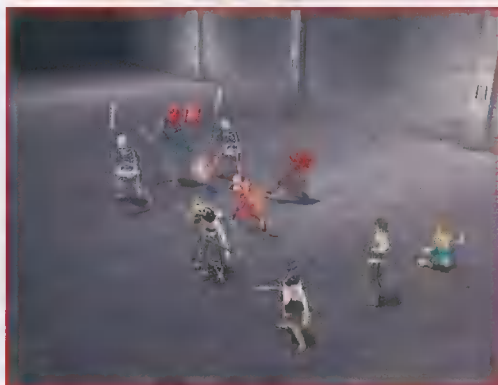
tünk róluk és az újak is jobban sikerültek. Persze ez azért nem volt az igazi Suikoden játék, hisz taktikai RPG-k családjába tartozott, és inkább csak kiegészítő részként kell tekintenünk rá. Ennek ellenére azért sikerült valamelyest „felhúznia” a negyedik részt is, mert birtokában sok minden más megvilágításba került és az egész világhoz is plusz infókhoz szolgált.



hogy a harci rendszert sikerült valamelyest túlbonyolítani. Bár a történetvezetés és maga a sztori fergetegesen sikeredett, mégis akadatok olyanok, akiknek nem tetszett a játék, mert sokallták a változásokat. Ez tény, mint ahogy az is, hogy számomra ez a rész nagyon különleges maradt a Luc-ös sztori pedig egyenesen a kedvencem és véleményem szerint még fogunk róla hallani a későbbi epizódokban. Talán a sok változás vezetett oda, hogy a negyedik részzel meghirdették a visszatérést az alapokhoz, azaz az első két részhöz. Mindez azonban talán jól sikerült. A harc és a történetvezetés valóban emlékeztetett az első részre, csak sajnos még annál is egyszerűbb lett, ráadásul még rövidebb is. De nem ez volt a legnagyobb baj. Mivel a negyedik részt nagyrészt egy új csapat készítette, elfeledkeztek a legfontosabbokról, nevezetesen az emlékeztetés az igazán jó karakterek megalkotásáról. Szinte egy olyan szereplő sem volt, aki maradandó nyomot hagyott volna az emlékezetünkben. Voltak nagyon jó ötletek, például Graham Cray, vagy

ről, de semmi olyan plusz információt nem hozott, ami lényeges előrelépést mutatott volna a többi rész és az egész világ szempontjából (talán Tedet kivéve). Szívgélem is, hogy a culpáznom kell, de én is kissé túlértékeltem egy éve, kb. 7 pontot ér így utólag visszagondolva rá (mellesleg egy tipikus példáját adta a játék a Dragon Quest VIII cikkemben leírt gyors felforgoláshoz és az utána következő lecsillapodáshoz).

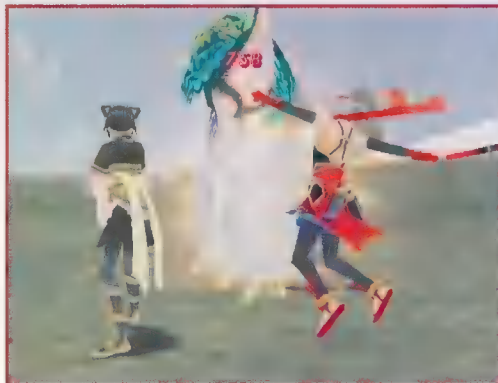
A Suikoden IV után jött a Tactics, ami valamelyest segített kicsit kitölteni a negyedik rész után hagyott ürességet. Sok olyan meg nem magyarázott dologtól oldottak fel, amire a negyedik rész nem adott választ, például mi történt a Kooluk Birodalommal, miért nem említett ezt az országot az első három részben. Nem beszélve arról, hogy látozgatást lehetünk a World of Emptiness-ben (lehet innen jött Yuber), és a vége felől is érdekes következtetéseket vonhatunk le (szóintem a lőszárról, Kyritől még hallani fogunk). A karakterek is tartalmasabb háttérrel kaptak, sokkal többet megudhat-



lt tartottunk tehát eddig. Bizony a negyedik rész után nem vártam nagyobb méretű változást. Azonban a Konamira úgy látszik hallott a neten és egyéb fórumokon megfogalmazott, gyakran igen éles kritika a játékkal szemben és ennek hatására a Suikoden V-ben visszahozták minden olyan elemet, ami eddig a rajongók számára különlegessé tette a sorozatot.

ÚJ HELY, ÚJ IDŐ

Kezdjük talán a legfontosabbal, a történettel. Már a megjelenés előtt felfigyeltem a történetíró személyére, aki nem más, mint Kazuyoshi Tsugawa, aki a nagyszerű Dreamcast RPG, a Skies of Arcadia történetét is elkészítette. Ez a referencia már éppen elég, hogy felfigyeljünk rá, mert a Suikoden V esetében tökéletes munkát végzett, olyat, ami után az összes rajongó elégedetten fog csettinteni (remélem maradni fog még pár rész erejéig).



Először is a legfontosabb kérdés, hogy hol játszódik ■ új Suikoden. Nos, egy olyan országban, ahol még nem járhattunk eddig, nevezetesen a Quendom of Falena nevű helyen. Ez az ország a képzeletbeli Suikoden térképen Torantal (Scarlet Moon Birodalom), illetve az Island Nations-tól délre, dél-nyugatra talál-

Magáról ■ konkrét történetéről nehéz így írni, hogy ■ léjük le a poénokat. Mindenesre ■ legfontosabb tudnivalókat következőképpen lehetne összefoglalni. Falena mindenkorai uralkodója ■ királynő. A trónt a királyi családból csak és kizárólag a nők örökölhetik, a férfiaknak nincs erre joguk. Az épp regnáló királynő

megváltozott, mivel a Sune Rune lassan átveszi felette az irányítást, minek következtében a királynő lassan számtalává és gonoszává válik. A problémákat nehezíti, hogy ■ Godwinek nem mondhat le a hatalom megszerzéséről, és új tervvel készülnek. A királynő lányát, a trónörökös Lysleia-t kezét szeretnék elnyer-



ható. A korábbi részek közül a legjobbat talán a másodikban hallottunk feléle. Megdöbbentek, hogy vannak ott Sinder romok, illetve mivel több szereplő is onnan származott, köztük Killey és Lorelei, fény derült bizonyos dolgokra. A mi szempontunkból a legfontosabb karakterek Georg Prime, aki szintén innen jött. Ő főleg azért érdekes, mert ■ második részben kiderült róla, hogy Falena királynő testőrségének tagja volt (sok más cím mellett), ám gyilkosság miatt nem térhet vissza Falenába, mivel megölte ■ királynőt. Mindez azért jelentős, mert Georg az ötödik rész egyik főszereplője! Ez felveti annak kérdését, hogy mikor játszódik az ötödik epizód. Kronológiailag egész pontosan 6 évvel vagyunk az első rész előtt, tehát ■ Suikoden V előzménye az első három résznek. Ennek ellenére vagy éppen pont ezért, szorosan kapcsolódik is hozzájuk (a korábbi epizódok történetéről a 80-as számban olvashattok).

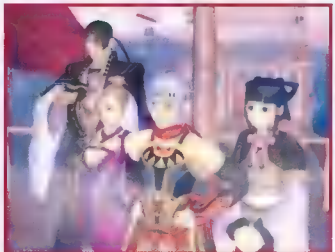


az Arshat nevet viseli, az ő fia pedig ■ Suikoden V főszereplője (nevet te adsz neki, most hívjuk úgy, ahogy ■ játék nagy részében, azaz Heccegnek). Falena legnagyobb problémája, hogy két jelentős család befolyása alatt áll. A Godwin és ■ Barrow familia viszolya zavarja a nyugalmat már éveztedek óta. Mind ■ két család ■ tényleges királyi hatalom megszerzésére törekszik, és ebben nem válogat az eszközökben. A királynőnek eddig sikerült közöttük ellórozni, ám ezért nagy árat kellett fizetnie. A királyi család ugyanis birtokában van három nagyon erős rúnának. Ezek közül ■ legfontosabb a Sune Rune, ami gyakorlatilag a hatalom jelképe is. A rúna a mindenkorai királynő palatájában található. A Godwin család azonban pár évvel korábban majdnem megszerzi ezt a rúnát, és Arshatnak csak egy választása van. Saját magának kell tovább hordoznia, hogy ne kerüljön a Godwinek kezébe. Csak hogy ennek hatására Arshat

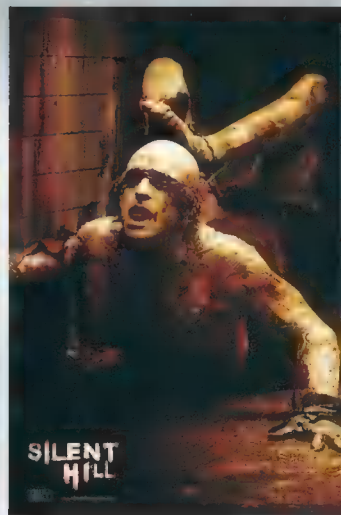
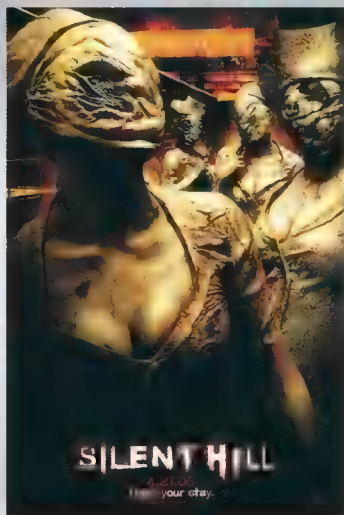
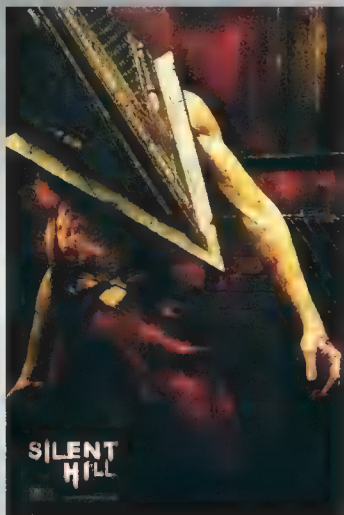
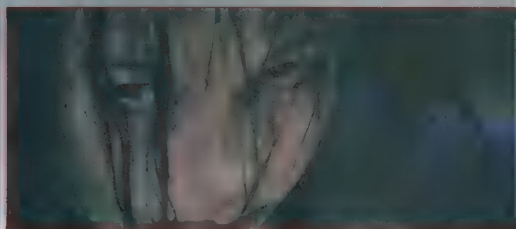
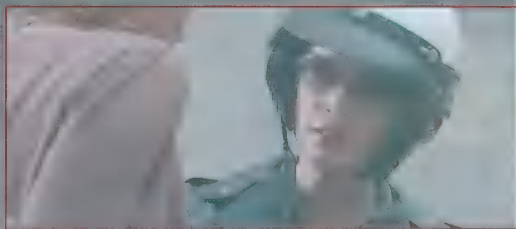
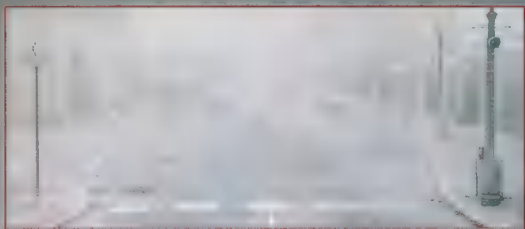
ni. Erre módjuk is van, mivel ■ hagyományok szerint a leendő királynő az nyeri el feleségül, aki győz az úgynevezett Sacred Game nevű bajnokságot. Nagy ószáskülvések érnék ez a Godwin család ifjú titánjának. Gízelnek sikerül, így csak idő kérdése válik, hogy mikor fog lecsapni a család. Az egyetlen, aki szembe tud vele szállni ■ Hecceg, akit komoly érzelmi szálak fűznek hűgához. (Micsoda? O.o Martin)

Talán legyen is ennyi elég, mielőtt még több spoiler megereztek, bár ebből is látható, hogy micsoda összetett sztorióról van szó.

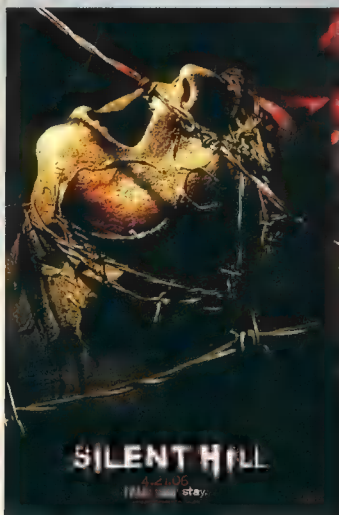
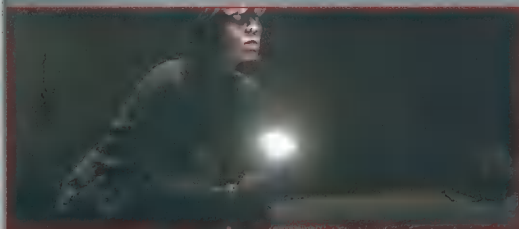
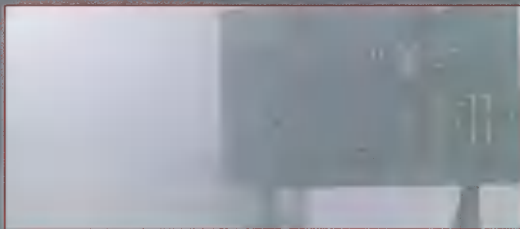
Összességében a történet nagyszerű és kellemes komplex left, a legjobb Suikodenekes érzés fogja el az embert menet közben. Egy részt tele van váratlan fordulatokkal és meglepetéssel (az általunk többször a padlón fog landolni), másrészt ■ legfontosabb, azaz ■ jellembrázolás is tökéletesre sikerült. Mint ■ Suikoden 2-ben,



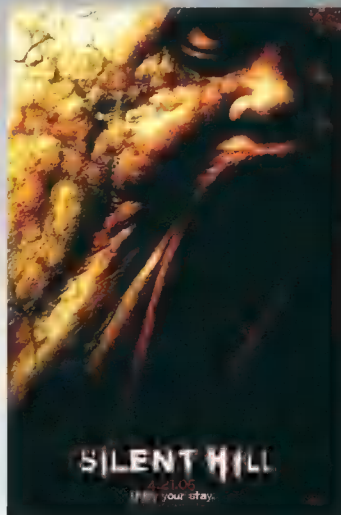
SILENT



HILL THE MOVIE



SILENT HILL
A JUNE 10, 2006
FROM THE STAY.



SILENT HILL
A JUNE 10, 2006
ENJOY YOUR STAY.



SILENT HILL
A JUNE 10, 2006
ENJOY YOUR STAY.



A folytatásban egy feltuningolt Full Spectrum Warrior látnak viszont, mely bár ■■■■ hoz olyan nyakon sok alapvető változtatást, mégis megér egy mi-
szert, hogy újra nekiesünk. Legjobban persze azok járnak, akik ki tudják
használni a játékok Xbox Live, vagy system link nyújtotta lehetőségeit. Az
új mesterséges intelligenciának köszönhetően pedig többször is nekivághatunk
a Campaign módnak, akár egyedül, akár barátokkal. Ezáltal a Ten Hammers
eleményem szerint kitölti az első rész körözéses szavazatosságát egy kö-



BLAZING ANGELS

★ ★ ★ SQUADRONS OF WWII ★ ★ ★

Nem is emlékszem mikor volt nálam utoljára repülőgépes-játék asztalásra... Úgy rémlik, mintha talán valamelyik keltár felkészítéskor kerültem volna legutóbb kapcsolatban egy hasonló világháborús vadászgépes játékkal, de lehet, hogy csak megcsalnak csalfa emlékem. Ez persze nem csak az én bűnöm, hiszen manapság már a játékkészítő brigádok **■** részesítik annyira előnyben ezt az ősi stílust, pedig hat-hét évvel ezelőtt hemzsegett a piac (legálábbis a személyi számítógépek) **■** ehhez hasonló stílusú, illetve modernebb karba átléphető társaitól, sőt annyira elfajultak a dolgok, hogy vannak olyan emberek, akik a mai napig is képesek örökölni az utasztólistákat navigálni, teljes valószínűséggel szimulációs környezetben. Szóval igényt talán lenne az efféle repkedős programokra, hiszen mióta világ a világ, **■** ember mindig is meg szeretne volna hódítani a végletek kék eget, és ha már ezt **■** valóságban nem is teheti meg mindenkinek, azért legalább adva legyen ennek a virtuális lehetősége. És akkor még nem is szóltam **■** sok-sok mókaiusról, akik élnek-halnak mindenért, ami kapcsolatos a II. világháborúval. De mi konzolosok, valahogy mindig kimaradunk **■** efféle szórakozásokból, ami fogjunk a hardverekben megbúvó viszonylag kevés memóriára – hiszen a készítsd is mindig efféle kibúvókkal lakordoztunk – bár visszagondolva azért volt néhány kifejezetten kellemes darab (Ace Combat sorozat, Dreamcastos cuccok, mondjuk ezek egyike **■** még kifejezetten világháborús). Ettől függetlenül persze az még tény marad, hogy a konzolokat nem kifejezetten erre **■** játéktípusra teremtették, ezért aztán mindig üdültél hát, ha a mindentelre hardworkolók ellenére is, de megjelenik a témban egy-egy ütősebb darab, bebizonyítván ezzel azt, hogy igenis lehet kifejezetten kellemes, jól használatos, és még kaludákból is tehermentes repülőgépes játékok készülni, csak hozzáérni, akkor, töredék meg szorgalom szűkösgeleltet hozzá.

Bár elvileg nem **■** én resztorom a lapnál **■** repülőgépes játékok tesztelése, hiszen inkább egy másik kollega asztala a repülés játékok, de most kivételesen azt mondom, örülök, hogy a Móri rám bízta a játék bevizsgálását, mert nagyon-nagyon pozitív csalódásokkal volt részem, és bár még nagyon sok van hátra az évből, de én mégis ki merem jelenteni, hogy az év egyik legkellemesebb megéltetésével volt részem a tesztelés alatt! A játék ugyanis nagyon jó, minden előzetes

elvárásommal szemben túléltessett, maximálisan meggyőzött arról, hogy simán megérdemli **■** jelenlegi legjobb II. világháborús repülőgépes akció-játék kiutalás díját. Single Player módban egy izzenyök pályából álló kampányt találunk végig, és hogy a játék teljes mértékben valódi csatákra alapoz, a WWII szinte minden fontosabb ütközetében részt vehetünk majd. Így természetesen, hogy a londoni, a párizsi, **■** és azok-afrikai, vagy **■** berlini hadszínteren kívül megpróbálhatjuk majd visszaverni **■** japánokat a Pearl Harbortól, megküzdhetünk majd az ellenséggel **■** Midway szigeténél, vagy Guadalcanalnál is. A sztori egyébként a szokásos „laza amerikai katonai pilóta végigküzdi a szövetségesekkel **■** világháborút” vonalat követi, mégsem futol bele **■** nyúlós, sőt minél többet játszik az ember **■** programmal, annál mélyebb ismereteket kaphat a szereplőkről, ezáltal még inkább beleesheti magát a történetekbe. A közjátékokat egyébként nem vették túlzásba a készítő, hiszen általában csak egy-egy rövidke eligazító kapunk a pályák előtt, és máris **■** levegőben (részletben a kitalálópályán) találjuk magunkat, és az események innentől kezdve valós időben, csak néha egy-két másodpercet megszokva követhetjük nyomait.

A tizennyolc pályát egyébként senki ne lombozzon le, másfel tucat fantasztikusan megtervezett, sok-sok kisebb-nagyobb teljesítménytől áldottabból álló misztérió várja **■** repülés szerelmeseit, amelly feladatok szinte állandó jelleggel bővülnék a bevetés alatt. Legyen annyit elég, hogy bár én most tartok a tizenegyedik pályánál, és **■** gép szerinti tiszta játékidőm 3 óra 12 perc, két teljes délutánomba került mire eljutottam ideig, szóval **■** szorakoztatás abszolút nem lehet panaszunk. A missziók pedig igazán nagy pínny dászolokban nézhetnek, egy csak annyit, hogy a soron következő pályát **■** tudni meg egy győzelmi pilóta sem előre teljesíti. Egyébként a kampányon kívül a játék végzetével meg nyithatunk egy mini-kampány módot, illetve lehetőség van párbajban (csak **■** és egy AI által vezérelt gépezet csatájá), vagy akárk módban is kikapcsolhatunk magunkat (időre kell leszúdni az ellenséget, és egy-egy vadászgép kilövése után mindig töltődik, úgy kicsit az időlimittel). Van természetesen multiplayer is, meglehetősen nagyon komoly, hiszen nem csak system link, vagy Live opciók épültek **■** játékba, de számtalan féle kettős, osztott képernyő **■** játszható módus **■** felkerült a DVD-re, amiknek szinte minden paraméterét mi magunk állíthatjuk be.

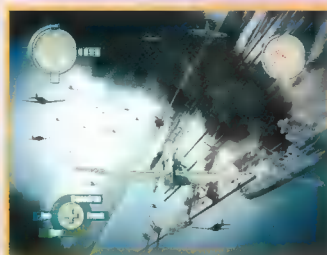
És hogy mitől igazán élvezetes a játék, mitől lehetetlen, mitől meguntatható?

Bőször is itt vannak mindjárt a kitérések. A teljesítmény feladatokat egy igen széles és színes palettáról válogatták össze **■** készített. Van persze a hagyományos „itt van öt tucat német meg szövetséges vadászgép, és le kell szedni egymást”, de nem ez a jellemző, ennél sokkal tartalmasabb és cifrább dolgokat kell megoldanunk. Jöhetnek a példák. Objektumok védelme, vadászbombázó raj fedezése, repterek megsemmisítése, hadihajóflotta lebombázása, Afrika partjainál a náci táborok letöltése (hatalmas, ahogy a homokvízharbon képtelenség navigálni, csak a rádiós társasága alapján lehet tájékozódni), hidek elpusztítása **■** földi erők támogatása. De lesz majd olyan küldetés is, ahol menet közben a reptérre leszállva gépet kell váltanunk, majd az új masinával kell megtorpedózni hatalmas nehéztüzérséggel felszerelt japáni flottát. Csapatlósági hajók megsemmisítése, mielőtt kikötne, saját bázis védelme, sorokba szorított földi csapatok kiszabotása, konvojok leadásása, és még sorolhatnánk...

A legtöbb küldetés bizonyos része ráadásul időre megy, pl.: még azelőtt leszúdni a vadászbombázókat, mielőtt megsemmisíthet az angol parlament, még azelőtt végezni a legvédelmi objektúrral, hogy a saját bombázóink megérkezzenek. Szóval a feladatok minősíti, hogy a játék először adott egyszer **■** **■** **■** érzésem, hogy **■** vagy az **■** a feladat erőlteti, vagy oda nem illő lett volna. Végig nagyon hiteles a játék. A maximalisták pedig nem csak a beépített, és a képernyő jobb sarkában látható időszámítók ellen is küzdhetnek, hanem magával az ACE időkel is, hiszen a gép értéke a teljesítményünk, csillagokkal és aktíválóval vadászgépek germádájával lát el minket, egy-egy magabiztos rang előretörésekor.

Azán ott vannak a korabeli vadászgépek. Német és szövetséges oldalról összesen 41-féle helikopter, hirtudós volt, vagy unklumok számító masina ülésebe passzizhatjuk be magunkat (Spitfire V, Seafire, K143 Havabusa, F4F Wildcat, stb.).

A behozott vadászgépezeteket lehetőségnk van megvizsgálni, illetve egyesével meg **■** mintázatot is lecsereleltük. De ami a legényesebb, hogy – annyirenyi érték hozzájuk – a lehető legpontosabban lettek lemodellezve. Brutálisan jól néznek ki, a legapróbb részlegig kidolgozottak (szépen mozognak a terelőszárnyak, stb.), és



annak ellenére, hogy igazi kezes bárányként viselkednek, az irányításuk még sincs igénytelen árkádjellege. Valahogy sikerült pont eltalálni azt az arany közepet, amikor már nem full szimuláció az egész – az amúgy is ruhiellen, ha 23 gomb lenyomására van szükségünk már ahhoz is, hogy fel tudjunk szállni –, de nem is teljesen árkádszerűen onnagok kor letegetéséről szól a gond. Nagyon hangulatos, ahogy nekünk kell a motort beléjük az onnagok kor egyre gyorsabb tekergetésével, majd végigszalogni a kifutópályán óvatosan felhívva, majd a kerekelt beránvá a szárnyak ala tudunk magasabb emelkedni, és onnantól nincs visszalép. Hamar megszokjuk az sokszor igencsak eltérően viselkedő gépezetek irányítását, és már le sem akarjuk tenni őket a földre – soha. Az alap géplegyvereken kívül túl egyébként szinte minden gépnél a másodlagos legyverezete is, különféle torpedók, bombák, rakéták, amik az igen részletesen kidolgozott gépezeten jól látható helyen találhatók, és kilövés után szépen leválnak arról. (Megajdani nem kell, némi idő után, egy jellegzetes hang kíséretében állandóan újratalálhatunk majd.) A digitális keresztelt speciális lehetőségeket aktiválhatunk, úgy, mint másodlagos tűz, páncélzat, különféle formációk felvétele, vagy a beléptartó találatok onnagol repülésére, az utóbbi egyébként nagyon érdekesen, különféle gombkombinációk beadásával történik. Ezek a különleges opciók egyébként nem állnak mindig rendelkezésünkre: néha hiányzik a gyorsaság, máskor pedig a plusz tánc, amellyel még inkább hiteles, élése válnak a harc helyzetek, meg nem utolsá sorban nehezebbek is a játék. A készítőktől által használt, „bal rovaroz befoji a cél” megoldás szinte hibátlanul működik.

A harmadik komponense a grafika és hangok együttesen. A vadászgépekről már eszt szót, azt tehát már nem mellőztünk (pedig a játék nagy erőssége), de hasonlóan markánsra sikeredett a környezet is. Ha nem is végtelen, de hasonlóan kifejezetten nagy területet lefed lemodellezve, ez azt az utóbbi részben a repülésünk: ha elertük a képernyőre láthatóan pályaszélel, a gép automatikusan visszafordít minket. A játék főleg a lokál területen mutatja meg a luga felfutó, fantasztikus karabeli lona, Berlin vagy Párizs felett repkedni, de hasonlóképpen lenyitgató Pearl Harbor, vagy a Guadacanal melletti területet, ahol helyi lakosok termőföldjei, kis falucsók bújnak meg a páncéltartó védelmében. A legnagyobb flash persze minden esetben, az, ha egy harc bázzit érünk, és addig

millió kis hangya rohángál fejvesztve a helyei keresve, vagy csak menekülve a ellenséges tűz vonalából. És ahogy ráközelít az földi egységekre, úgy botlikok ki valódi alakjuk, válnak eszevesztetten rohángoló emberkékké, vagy káncolón csomaggó tankokká. Amit külön kiemelni, brutálisan régy nem látom már használni a játékban, az az elképesztő, brutálisan fájón életszerű fülfelhők, amik sűrű felhőben gomolyognak és ég felé. Ez tényleg egyedülálló része a játéknak. De teljesen mindegy, hogy melyik pályát vesszük górcső alá, a lebombázott London, a hamokvihar Észak-Afrikában, a lenem napról városra festett tenger Midway-nél, ahol olyan alacsonyban vannak a felhők, hogy szinte azonnal fel a felhő rónai a gépet, amint kiérelt belőlük, csak azok találunk hibát bennük, akik a kókn is csomót keresnek. A vadászgépek hangjai, amennyire meg tudom állapítani, valószínűleg hűvös, meg azt a „motor mozdalom lassú a buk-fennfel” közhelyesítés is belerakott a játékban. Haszonlón jól szólnak a különböző gépyverek, de még a ledobott torpedó hangját is tisztán hallani, ha épp sikerül elcsipni egy ilyen kázelől. A pilóták rádósdalt végig dúmálnak a bevetés előtt (a jobb érzékelés kedvéért lehetünk feliratoztak is), beleértve az ellenséges figurákat is (mindgyűjűk jótájo acentusosul tők a angoli), és a saját nemzetiségűkre (jellemző módon adott elő a mondanádójuk). Így a japánok például totál fanatikusok, és full beindulnak a mérszárslást, meg kamikázék, a németek meg hozzák a szokásos feléledérendűség dümölését. A szövetségesek a halál záka fazonok, bődületes dümölők, igazi pilótás szlekkeng.

Végül, de nem utolsó sorban ott a hangulat, ami utóélettel. Mindegy rhögtem azokon a hajerajonim, akiknek nincs otthon konzoljuk (mármint valamilyen gépjűk), aztán amikor öljönnek hozzá, és beadok nekik valami autós gómet, az vezetés közben a kontrollert is forgatják, meg húzzák jobbra-balra, mintha attól jobban kinyarodna az autó. Most pedig azon vettem észre magamon, hogy én is ugyanezt csinálom, de nem csak a kontrollert, hanem a egész testemet beleadom, csűröm, forgatom, egy-egy ellenséges gép befogásánál, próbálom célon maradni és egyszerre navigálni is, miközben elmozdult gépmócsak vágok, a szivem dupla sebességgel üti, és adrenalin székfűző a agyamat. Ha az sikerült leszenni, valódi gómeti mámor érzetem. Mert ez egy ilyen játék, amibe bele tudsz menni előt az ember. És akkor a készítőktől gómet módon minden csatához képepek voltak olyan igazi „hócsk” mennek a „halálból” zenét komponálni, amivel csak még magára bókra találja a játékosok véleményét, és onnan vesszük majd észre, hogy totál kapcsolódott a külvilággal, csak a Luftwaffe-re koncentrálok, vagy az előtét szalagoló pályára. És akkor még a meséltem a körülöttem zajló igazi háborúról, ahogy néha több száz földi és légi egység okádja magából a tüzet, addigant dörögnek a légvédelmi ágyúk, haláloskálykától hangos az ég, a hadihajók agyúi hatalmas mély dörrenésekkel ontják magukból a halál, bázisuk robbanások szókiját szét az épületeket, és emberfeletti erővel próbálod egyszerre lerzni a rád topot náci, és a porral ottlónak a gombkombinációknak a beadásával ottlón az ég zámozott. És közönségesen többek között annak, hogy ellátogytok a belső nézetet, és helyette inkább belerakját, azt a „befogom a cél” kameranézetet,

az egész kop egy igazi úberelhetetlen filmes fítinget. A Pearl Harboros pályán, mintha magát a filmet játszanánk végig, annyira komoly a cucc. De a a egy elmény, amikor a Tower Bridge alatt, vagy az Eiffel torony lábai között repulsz át egy ellenséges gépet sorozva, ezt szerintem mindenki meg is kell egyszer próbálnia. És most jönnek a hibák. Egyes helyszíneknek kicsit makett érzetűt kelik az épületek, ezen még igazán dolgozhatnak volna. Aztán a japáni részén nem lehet lennecskenni a pálmákon, tehát nyugodtan beléjük hajthatunk a lesz tőlük semmi bajunk. Minimálisan az is illúzióromboló, hogy teljesen közel repülve jól látni; ahogy a sok kis figura addigant csak két adott pont között szaladgál. És hiányolom egy jóval komolyabb tártalori is. A gyokorlópályo ugyanis nem mindezt tanít meg minket, egyes másodlagos legyverek használatára nekünk meg kell tanulnunk a ellene, és az a igazán jó, hogy a speció lehetőségeket a gép a tőlüképményen magyarázza el. A célzrendszer nem mindig működik megfelelően, és bár van lehetőségünk a célpontok között válogatni, mégis néha elég hüvén megkavarodik a gép, ilyenkor célszerű inkább manuálisan rárepülni a ellene. Az az utolsó negatívum: a játék a tizenkettedik pályától egy kicsit jobban bekeményít, mint kellene, elég nehéz feladatok jönnek időre, ami bizony sok újrakezdést eredményez majd, és a sok játékos tártalorhat el a további kideleműtől. Ezek persze mind-mind olyan hiányosságok, amik igazából előnyűnk tőlük közben, talán észre sem fogjuk venni őket, és is csak az objektívitás kedvéért gépettem be őket.

Enélkül függetlenül a megmondhatom a frankót: a Ziványok kategóriájának a legjobb darabja, akik egy kicsit is kedvet érez hozzá, hogy kipróbálja magát a Világháború légi csatáiban, mindenképp a bel!

Csipi M Lee
csipimlee@citromail.hu



BLAZING ANGELS: SQUADRONS WWII

UNISORT	
MÁS VERZIÓ: X360	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szaurotosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 játékos, 16 online, system link, MS, S, 1, 16/9

✓ a témában 6 a császár
✓ apróbb hibák, amiket már felsoroltam

8.5 pont



Ami mellett szintén nem lehetek el, hogy a mesterséges intelligencia az eddigi leggyengébb a sorozatban. Feltételezem, hogy ez is a buktatás része, ám a dolog azért nem annyira vésses, találkoztam már bonyolultabb katonákkal is. Az a bűna guggoló jellegű mozdulatlanság azonban, amit elhalmozások művelnek, hát az bizony kritika alá. Ehhez hozzátűn még, hogy a játékokban olyan bugok is előfordulnak, hogy pl. néha hibba is csúsz be az ellenfél, egyszerűen nem tudom eltalálni. Néha a játék úgy veszi, hogy pl. egy objektum miatt tokorásban vagyok, és olykor egészen addig fennáll, amíg meggyert nem válok. Előfordul, hogy adamentem az ellenfelemhez, és miután háromszor belelőttem snipperrel, még egy egész sorozatot bele kellett éresterem közelről, hogy a játék végre felfogja, hogy eltaláltam. Olykor egyébként van, hogy felfogja a játék a találatot, de csak 1-2 másodperces fáziskéséssel esik össze a katoná.

Winder persze túlságosan lehiggolónak tűnhet, de azért egyáltalán nem olyan rossz a helyzet. Egyszerűen csak el kell fogadnunk, hogy a tömeges küzdelemnél néha kicsit nehezebb lesz a harc, különösen mellényúlhatunk, amikor hirtelen kell cselekedni, vagy egyszerűen csak nem akar időben reagálni a játék a megnyomott gombokra. Előfordul, de azért nem olyan égetlően veszélyes jelleggel. Az biztos, hogy az eddigi Ghost Reconok, különösen a GR 2, és a kiegészítője sokkal dinamikusabb volt, és még csak véletlenül nem rendelkezett ilyen jellegű bugokkal. Az ültök, és a pápa megjelölési grafika a szaggatás ellenére is megér egy mész. Döbbenetes ez a modern high-tech technika, amit a jelek szerint a jövő katonái alkalmazni is fognak.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN

Na, ez leszünk: a jó tesztelő nem azt mondja, hogy ez egy sz*r játék a nextgen verzióhoz képest. A jó tesztelő bebizonyítja, hogy ez egy sz*r játék a jelenlegi generációhoz képest is. Alapos munka.



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

UBISOFT

MÁS VERZIÓ: PS2 X360

ár: 49.900 Ft

éves költségvetés: 100 millió Ft

zene: 1.000 Ft

fejlesztés: 1.000 Ft

fejlesztés: 1.000 Ft

fejlesztés: 1.000 Ft

fejlesztés: 1.000 Ft

6.5 pont

FAR CRY

INSTINCTS

EVOLUTION



HARVEY WISSZATIE

[illegible]

JACK ÉS KADE MENEKÜL

Milyen viselkedés parancsát... Jira... má...
 mentek... az... az embernek...
 mentek... Jack Carver... Kade és...
 Jira...
 nek...
 az...
 person... ha...
 az...
 nikan...
 hoz... az...
 tan is szó vannak...
 kell... hiszen...
 ...all a családok...

MARTIN BELESZÓL!

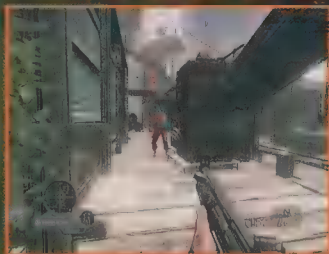
Tekintsünk el attól, hogy valójában milyen game a Far Cry (mert mindannyian tudjuk: durva jó, erről kár lenne vitát nyitni). Gondolkozzunk inkább el ezen az új trenden, ami a Fable-lel kezdődött, és most a Far Cry-jal folytatódik: kiadnak egy stúdiót, azután pár hónap múlva még egyszer a pófánkba merítünk minimális, +10% új tartalommal, de megint teljes áron...? Szerintem ez köcsögség, jó jöttek ide vagy oda!



a
vezeletünk
azon
a
valamint
utobbiak
tanácsadók
célját
pályán

és
közvetlen
nem
Az új
közlő
mivel
szó
bizonyt
az

Tíz
rendek
leszen
erdem
nem
eml
kaloz
nincs
o
multi



SEMMI ES MÉGIS MINDEN

Nem esik az életembe, hogy Black ide vagy oda, ez tényleg a világunk egyik legnagyobb problémája. Nincs az a szülő, aki ne szeretné, ha a gyerekei jól tanulnának, és a jövőben sikeresek lennének. De a valóság az, hogy a magyar iskolákban a tanítás és a tanulás közötti különbség egyre nagyobbodik. A tanítás egyre inkább a tanár feladata, a tanulás pedig a diák feladata. Ez azt jelenti, hogy a diákoknak egyre nagyobb felelősséget kell vállalniuk a saját tanulmányukért. Ez nem könnyű feladat, de ha a diákok képesek lesznek a felelősségre, akkor a magyar iskolákban a tanítás és a tanulás közötti különbség egyre kisebb lesz.

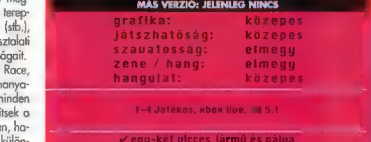
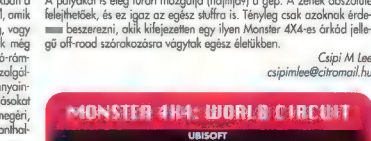
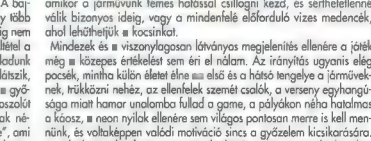
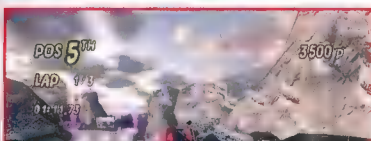
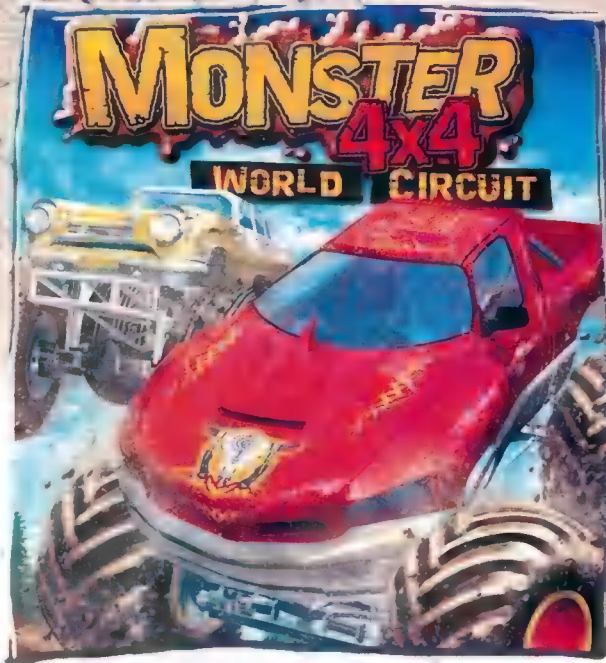
FAR-REACHING INSTINCTS: ADDUCTION

UBISOFT

MÁS VERZIO: [VERBAVO NICE](#)

[illegible]

8 don't



Érdemes a dolog, hogy vajon hol és milyen formában történik meg a piacoktatás egyes játékok elkészítése előtt? Itt például tesztünk alanya, a **Monster 4x4 World Circuit**. Egy stuff, ami egy Amerikában viszonylagos népszerűségű ötvös autós körkérdésnek a megjelölésére – sportnak még csak véletlenül sem nevezem – és amit, a nagykereskedő autószerelői átgondolnak mindenben, ami „újjá-kelet” létrehozásáért talán a legjobban jellemző.

Szával, kíváncsi vagyok, hogy vajon mi történik ezzel, hogy a fejlesztőcsapat valóban nekifog a játékok elkészítésének? Közvetlenem kutatói végeznek a munkában, és ha elég jó arányban jön ki (mondiuk kétharmados mértékben), a szívesen megvárják, hogy a **Monster 4x4**-es játékok valósággá, akkor nekikillanak a munkálataknak? No mindegy, a legegyszerűbb, hogy bármilyen készítése a fizetési fejlesztőcsapatot a játékok elkészítésére, a **Monster 4x4** megírására, és megpróbáljuk betölteni az űrt azokkal, akik már hiányoltak egy hasonló, vagy pont ilyen stílusú játékok az Xbox piacra. Annál ezért még érdemes elmondani a **Monster 4x4**-ről, hogy még csak véletlenül a kaverjú össze mondjuk a hagyományos **Monster Truck** versenyekkel, mert míg az utóbbiak kifejezetten arénákban zajlanak, addig a **4x4**-es futamok nem ritkán inkább egy off-road versenyre hasonlítanak.

A game is ennek jegyében készült, tehát a szokásos, és a TV-ben is gyorsabban futtatott „két outól egymás mellett, és az nyer, aki előbb átvágja a ronszautó halmaza” típusú versenyek helyett – bár egyenlően pályák a lejárók és egyéb objektumok miatt erősen / stadión jellegű lehetnek – ezáltal ne hiányozni a szemünknek, a **Monster 4x4**-ben két a szabadban, utakon-utakon zajlanak a versenyek. Ennek ellenére a intro pont nagyvárosi környezeten játszódik, és a benne szereplő szerepek inkább játszók, vagy távirányítós játékokra a hatást kelte, mintsem valódi járgányokra.

A játékban a már jól bevált, és szászor leragadt pont menü találjuk. Az menük segítségével, hogy a nyak menüben található kettő tartóval a játékosok gámling leírásait, abból az egyik a **Quick Race**, a másik meg a **World Circuit** (a második hat a Multiplayer, Records, Garage, Options, Player Profile, és a Credits). A **Quick Race**-re szintén két korlátozott fészerelem, az amíg is csak egyetlen próbajátékra alkalmas, marad tehát a **WC** (mármost a **World Circuit**). Ezen belül he-

terte zajlanak a küzdelmek, de még mielőtt belekezdzenénk a **Monster League**-ba, essünk túl a szokásos autózásokról a preláron. Szerencsén a készítő is vették magukat túl komolyan, ezáltal a szokásos autózások mellett helyet kaptak olyan kizárólagos is, mint a nagykereskedő átlakított **Mini Morris**, vagy a tipikus amerikai sárga iskolabusz, de ugyanígy megtalálhatók még klasszikus coupe, sedan vagy éppen formájú szörnyetűk is. A készítésben azán még ennél is extrémebb járművek is aktiválhatók majd, ilyen például az átlakított kizárólagos rohamkocsi. Na persze a bőség zavarával nem kell majd megvárakoznunk, mert a játékokban a megnyithatókkal egyetemben összesen tízen négy járgány közül válogathatunk majd. A kocsiunk egyébként hálálé a tulajdonosát torja számon a gép, ugyanis sebesség, kezelhetőség, pajzs, pusztítás, mutatók, és nitro.

No szavak már a valószínű, közvetlenhez maguk a versenyek. A bajnokság hatékony elosztásban zajlik, minden hűten három vagy több futamot rendeznek, és amíg ezeken mind részt nem vettünk, addig nem léphetünk át a következőre. A futamok egyébként nem feltétlenül a győzelem vagy a jó helyezés, az sem baj, ha épp utolsóként haladunk ki a célvonalra: a lényeg, hogy befejezzük azokat – abból is látszik, hogy odaát valóban van súlyos annak a mondásnak, hogy „nem a győzelem számít, hanem a részvétel”. Versenyfajtaiból egyébként abszolút foglalkozni a játékok (szóval, mint a körítésben), főleg az a csak néhányra korlátozott. Ezek közül a leggyakoribb a „Normal Race”, ami pont, hogy a normál versenyzéshez hasonlít. Ezekben a futamokban a pályák tele vannak száraz csapdákkal, meg felszedhető áronokkal, amik vagy tilkos és rövidebb utakat / hidakat / járatokat nyitnak meg, vagy épp csapdákat aktiválhatnak megmozgítani. Ezen kívül találkozhatsz még **Speedup**-okkal, amik egyfajta gyorsítók, plusz egy rakatnyi ugrató-rámpát is mellékeltek nekünk a készítő, amik nem csak ugratóra szolgálhatnak, hanem arra is, hogy a levegőben elüssük a nagy mutatókat. Trükközt a bűbűk a anélkül irányított lehet (különféle forgatásokat és szökekedéseket) bel, bár elég macerás, viszont nagyon megéri, mert nem csak a nitro csökkentéséig, hanem még jókora pontokat hozhat is a járműnk egyébként mindenféle destruktív megmozdításuknál is kaphatunk, ilyen például, ha szétromboljuk a terep-területeket, átlakított, helyenként kupacba rakott ronszautókat (sőt), amely pontokat azán, ha jól figyeltem meg, ötszörösével tapasztolható pontokra válthatunk, így hűtingolva a járműnk egyébként a tulajdonosát.

Szerintem a normál versenyzés valószínű élvezhető a **Pure Race**, amikor mindegyik három csomag nitroval indulunk, útközben a kizárólagos gyorsító gyorsító vagy lassító eszközök, azaz minden a játékos ügyességén múlik. Csak, hogy még egy példát említek a versenyzési típusok: vannak még párbajok is, ahol nem átnem, hanem mindegyik ketten indulnak a pályán. A lakodlásod és a különféle csapdák aktiválása túl egyébként még jó néhány fejezet is a rendelkezésünkre áll, hogy megkísérítsük az ellenfeleink életét, ezek közül a leggyakoribb használatos a fanglós alajos hárdo, amit egyszerűen csak kell találni a delikvensnek. Kár, hogy azt a gép sokkal hatékonyabban hajtja végre nálunk, amikor pedig látogat a

gépünk, baromira lelősszünk. Ez ellen véd mondjuk a páncélzat ikon, amikor a járműnk fémes hatással szilagolni kezdi, és sérülhetlenebbé válik bizonyos ideig, vagy a mindelethez előforduló vízes medencék, ahol leléphetjük a kocsiunkat.

Mindezek és a viszonylagosan látványos megjelenítés ellenére a játék még a közepes értékelést sem éri el nálam. Az irányítás ugyanis elég pocok, mintha külön életem és az első a hátsó tengelye a járműnk, trükközni nehéz, az ellenfelek szemét csúsz, a verseny egyhangúsága miatt hamar unalomba fullad a game, a pályákban nagy hatalmas a köze, a neon nyitok ellenére sem világos pontszám merre is kell mennünk, és voltaképpen valójában motiváció sincs a győzelem kizárólagos. A pályákat is elég furán megjelölje (hozzájár) a gép. A zenék abszolút felejthetőek, és az igaz az egész stuff is. Tényleg csak az aznán érde-
mes beszerezni, akik kifejezetten egy ilyen **Monster 4x4**-es árkád jellegű off-road szórakozásra vágytak egész életükben.

Capri M Lee
capimlee@citronmail.hu

MARTIN BELESZŐLI

Vannak köztelet olyanok, akik egy ilyen árkád jellegű off-road szórakozásra vágytak egész életükben? Készlet a magosból Gyűrűnk, ne szörnyedjétek. Senki...?

MONSTER 4x4: WORLD CIRCUIT

UNIBOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szaatosság:	élmény
zene / hang:	élmény
hangulat:	közepes

1-4 Játékos, Xbox Live, 501

✓ egy-két olcsó jármű és pálya
✓ egy nagyjából minőségi, érdeklődési tema,
nem túl klisére szorított középszerűség

4.5 pont

WORLD WAR II COMBAT

ROAD TO BERLIN



Azt mondják, egyes stílusokat, mint pl. az FPS-t, egyszerűen nem lehet elfrontítani – főleg, ha még a témaválasztás is olyan ideális, mint pl. a II. Világháború. Persze egyes kiadó-fejlesztők duók újra és újra ráfáradnak, hogy játékok esetében nem állithatunk fel ilyen optimista arany szabályokat. Na, de a Groove Games és a Direct Action esetében nincs is okunk csodálkozni ezen, hiszen velük kapcsolatban eddig csupa közepes X-es háborús játék, no meg a 2 ponttal debütáló Land of the Dead merült csak fel. Egyetlen közös munkájuk az X-es Combat: Task Force 121, mely a kidolgozott militáris lezárástól egy rémesen középszerű taktikai shooter.

Legfrissebb szerzeményük, a **World War II Combat: Road to Berlin** véleményem szerint leginkább a MoH, vagy CoD szériára próbál hajazni kisebb vagy nagyobb sikerrel, de inkább az előbbi. A történet pedig a Sniper Elite-re emlékeztet, miszerint újra egyzsemélyes hadseregként kell elorozni a német haditechnológiát az oroszok orra elől.

A feladatok döntő többsége különböző harci gépek megismerése, vagy dokumentumok elhárítása. A küldetések, meg úgy általában az egész játék úgy ahogy van, engem semelyik szinten leginkább a Medal of Honorra emlékeztet, méghozzá az eredeti '99-es PS-es verzióra. A Road to Berlin legalábbis körülbelül a sorozat 7. évvel ezelőtti első részére hajaz: több ponton is, sőt, egyes részeit meg azt a mércét sem üt meg. Technikai természetesen fejlettebb a MoH-nál, de minden más ponton még el is marad mögötte. Végül el a '99-es MoH hangsúlyát, és minden olyan egyedi ábrát, amely híressé tette a sorozatot, és mi maradt? Egy közepes méretű, gyakran ábrátlenül kihalt pályákkal teli, itt-ott borzalmasan együgyű katonákkal megtöltött, előre megírt szituációkkal megspékelt, és rémesen szegényes mesterséges intelligenciával megadott akciójáték. A Road to Berlin bizony egy idejét múlt gyenge FPS, pontosságban egy silány Medal of Honor kópintás. A stíf sajnós rendelkezik a gyéresebb PC-s FPS-ek ti-



pikus gyerekhibájával is, mégpedig hogy az egy-két lelhető célponton kívül semmi sem „él” a pályákon. Még egy szimpla székény kinyitását sem követi semmilyen egyszerűbb animáció, csak csukott állapottól nyitottá vált.

Minden pályán 4 különböző fegyver áll a rendelkezésünkre, melyekhez minden hullámnál, minden fedezék mögött, és minden székényben találunk utánpótlást. Ne legyünk lusták ezeket begyűjteni, és érdemes betanulni a d-paden a fegyverek közötti gyors váltást is, ugyanis nincsen rosszabb, mint amikor az egyre jobban közeledő ellenfelet próbáljuk meg sniperrrel szerszencsenkedve közelharcba leszúzni.

A játék irányítása nem rosszabb, mint bármelyik átlagos FPS-nek, sőt, még automatikus célzást is segít a háttérben. Am a játszhatóság semmiképpen sem ideális, méghozzá több okból sem. Egyrészt ahogy említettem, kizárólag előre megírt szituációkkal fogunk találkozni. A játék töltés közben onta ugyan magából a tippeket, de sajnos nem mindig juknek van értelme. A lopakodásnak pl. semmiképpen. Ha egy kalona lesz az egy konkrét testtárolásból, és egy konkrét helyen vesz észre, akkor akárthányszor is jutok el ugyanoda, mindig ugyanígy fog történni, mindegy mennyire látszódok ki egy fedezék mögül. A további katonák szinte kivétel nélkül azonnal elkezdnek löni ránk, ahogy a program úgy találja, hogy légvonalban semmilyen vizuális akadály nincsen közöttünk. Másrészt a játék semmilyen módon nem jelzi, hogy honnan jött a lövés, és még térfangzás sincsen, így a szabadtéri pályákon néha igen nehéz kiszűrni a távoli ellenségeket. A legkomolyabb problémám azonban a mediaték teljes hiánya.

A pályák 2-3 checkpointra lettek felosztva, melyek elemlés mindig átmeneti mentéssel jutalmazza a játék. Egy rossz helyzetben lementett állás azonban a küldetés újrakezdését eredményezheti, így a legkisebb taktika, minden egyes kalona pozíciójának memorizálása, és nagyobb sérülés esetén az adott checkpointhoz való visszatérés.

Úgyis előre meg van írva, hogy az adott ajtó mögött milyen szögben kell majd célózni, hogy a toronyról az őr merrefelé néz, és hogy a katonák mennyi idő eltelével rohamnak ki az egyes házakból. Így ha minden szituációt betanultunk, és minden nagyobb sérülésnél visszatérünk a checkpointokhoz, akkor még a mediaték hiánya sem fog ki rajtunk, és alig 5-7 óra alatt kiűzhatók mind a 10 küldetés. Szerencsére a rövid Campaign módot legalább kiegészítették egy viszonylag kidolgozott multiplayer móddal is.

A stíf sovány minőségű rájáta mellett persze semmiképpen sem mehetünk el, az az egyhangú küldetéseknél néha azért némi hangulat is. A szabadtéri pályákon nem olyan rossz a sniperkedés (persze hal van az a Sniper Elite-től), a zártabb terepeknek pedig van egy kis MoH feelingük (és hal van az a Call of Duty 2-től). A zenei aláfestés is megröbálja meghozni a kellő hatást, de legfőképp leginkább túldramatizálja az unalmas helyzeteket. Találhatunk a játékkal kapcsolatban 2 pontos értékelést is, aminek van ugyan igazságaloja, de azért én túlzottnak tartom. Láttam már ennél (lolan sokkal) rosszabbat is. Összedjotok tőle, de II. Világháborús FPS gyűjtők esetleg tehetnek vele egy próbát.

Krisz
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN HÉBZÓ!

Ez a játék körülbelül 50 forintot ér – a nyers DVD ártól, amire rányomták. Ja, és jól látni Krisz: a színvonalra kajak PS1. Egy kis időutazás...

WORLD WAR II COMBAT

ROAD TO BERLIN

GROOVE GAMES / DIRECT ACTION

MÁS VERZIÓ: JELEMLÉK NINCSE

grafika:	elmegy
játéshatóság:	közepes
szauatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-4 játékos, 2-16 hoon luo

✓ II. világháborús FPS
✓ silány mob kópintás

5 pont

Arcadia története viszonylag lassan bontakozik ki előttünk. A játék kezdetén nem tudhatunk még többet, mint amit első ránézésre láthatunk a világból, mégpedig hogy az emberek legegyszerűbb és szükebb között utazgathatnak repülő hajókkal, mindent pedig a legeszegebb természetességgel mutatják be nekünk, olyannyira, hogy fel sem merül bennünk bármilyen illúzióról valószínűleg a világban, vagy motoros hadihajók hadiként emelkednek emelkednek, vagy az első számú erőforrásnak számít a világban. Az emberiség teljes államátokodott a körülmenyéhez, így szinte mindenki ért a tengeri (legli) motorozáshoz.

Ahogy azt már az elején is sejtetni lehetett, egy évezredkel ezelőtti katasztrófa során alakult ki ilyenre Arcadia mai arculata. Régés-régen, amikor 6 óriási civilizáció uralkodott a világon, minden birodalom maximumánál közelebb volt a maga holdjának gyümölcseire. A technikai fejlődés azonban túlélt az ellenérősségek ellen, az antikusban nagyhatású pedig világszerte hódortul indítottak egymás ellen. Tömegpusztító fegyverek gyártásába fogtak, ún. hatalmas Gigas-okat fejlesztettek, és gigantikus legyereket, melyek csaknem elpusztították az egész világot. Ekkor került sor a *Rain of Destruction* névű apokalipszisre, mely során a holdak központ zúdultak a világra, és maroknyi embert leszámítva minden földrészt, várost és populációt eloltottak Arcadia színein.

A *Siles of Arcadia* története rendkívül hosszú és összetett. Legelőbb egy héten át kell vele játszani, hogy akár csak a sztori harmadikát eljussunk, és végre kibontakozzon, hogy mi is a játék főbb szála. Nem szívesen kíváncsi

le előre pótolat, de mégis megteszem annak reményében, hogy felkeltem az érdeklődéseket, hiszen a játéknak nagyzerű és kidolgozott forgatókönyve van.

Arcadia-ban megint kezd virágozni az emberiség. Feléledése során több új, nemzeti civilizációval is találkozhatunk, melyek mind-mind jellegzetes kultúrával bírnak. Az egyiket kalózok urölik, ám ahogy a kalózságot kell tenni a Robin Hood jellegű Blue Rogue kalózok, és a gonosz fekete kalózok között. Hőseink az előbbi csapatba tartoznak, és kizárólag kincsekkel megdolgozt hadihajók támadnak meg, hogy segítsenek a rácszűnőben. A főszereplő srác Vyse, az ifjúsg erejével bíró kalóz, Dyré kapitányának, a Blue Rogue csapat vezérének bá. Kalondvagyó, ambiciózus és jó lelki lú, aki hatalmas feléledésekre, és hatalmas álma, hogy egyszer majd saját hajójának kapitánya lesz.

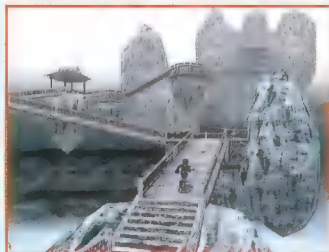
Az első életről, hatalmáról, a kalózságról, a kincsekkel csak feléledése, és kincsekkel jár az ésa. Főként vesztette el családját, ezért meg akarja találni gyerekeit a börtönökben, Vyse-hoz. A történet folyamán kisebb mértékű megvilágosításra is sor kerül majd kázzunk, de a részleteket nem szeretném elárulni. Fina egy visszahatózó lánczó, aki egy idegen világba érkezett különleges küldetésre. A Silver civilizáció polgára, mely Vyse-é számára egy érthetetlenül fejlett birodalom, ám ő már tanulhat az ősk hajóiból, és megtalálhat a módját, hogy hogyan használják a technológiát az emberiség javára.

A harc bár elsőre egyszerűbbnek tűnhet, de jobban kiismerve már van olyan összetett, mint a legtöbb RPG-ben. A szokványos szerepjátékokhoz képest itt a spirituális pontok kapok központi szerepet, melyek megfelelő mennyisége nélkül nem tudunk varázslatokat, vagy szupertornádókat végrehajtani. Az SP pontok a harc minden körben növekednek, és lehet őket gátrajszni. Hogy egy elfőrtben mennyit szűnünk, az rengeteg tényezőtől függ, pl. gyorsaságunk, erőnk, ruhánk, fegyverünk, fejlettségünk, és ugyanakkor legyereinket vezetni a játék az ellenfelekkel. A gépjármű 4 oldalán el foglalkoznak csak a harc magyarázatával, és én is kitértem rá a mellékletben, de a következő számban is fogok még róla írni.

A rengeteg harc során természetesen folyamatosan fejlődünk. Bármelyik komolyabb RPG-hez hasonlóan, itt is a tulajdoni vásárlókat az újabból újabb fegyverekkel, és felszerelésekkel a kereskedőknél. A legkomolyabb bibeliséket talán a varázslatok kifejlesztése jelenti, ezet (bővebb között) erőit írtam is a mellékletben.

Technikailag a játék egy kiváló Dreamcast stílus színtérrel, ám válozatos és látványos helyszíneivel, és színpompásan gyönyörű varázslatokkal megelészte korát, és mind a mai napig nagyon látványos. Amíg a varázslatoknál sóit hódít el egy hatalmas varázslók jelennek meg az ellenségek előtt, addig a „szupertornádóknál” az egész képernyő gyönyörű szaványvíz jellegű szinkronizációval ösztök.

Az SoA-hoz remék játékszenet írtok. Minden egyes szüvűző és minden egyes helyszínt felismerhető már pusztán a muszika hallatán is. Stílusra tökéle-



Éppen ezt is eszméni kívántok elértheti egy hatalmasabb birodalom. Valua, mely egyre inkább a világuralomra törek. Fina kikötése, hogy biztosan megfellebbez a világon szűzbirodott 6 holdkristály, olyan koncentrált energiáforrásokkal, melyekkel kifejlesztett a kömegpusztító Gigas-ot irányítókra fejlesztették ki. Valua pont ezért akarja már az elején elrohanni a lánczó, hogy segítségével megtalálhassa a holdkristályokat, és uralkodó alá vonják a Gigas-okat. És bár rengeteg kalandban lesz résznünk, a közel 100 (!) óráos játék fő sztorival valószínűleg a holdkristályok, és az uralkodó alá vonják a Gigas-okat. És bár rengeteg kalandban lesz résznünk, a közel 100 (!) óráos játék fő sztorival valószínűleg a holdkristályok, és az uralkodó alá vonják a Gigas-okat.

A *Siles of Arcadia* (legyen) egy igaz nagyhatású, igaz RPG, melyhez az a klasszikus szituáció. Hatalmas bejáratú világ, sok-sok egyedi karakter, eredeti élet történetek, és végül nem is kíváncsi azokat csaklák. Egész Arcadia-ban szobor-dal utazgathatunk valós időben (!), legli hajókkal. Természetesen az egyes birodalmak nem rögtön érthetők el, hiszen kezdetben még nagyon sok természetes akadály szűn nekünk gátat, ám ahogy hajóinkkal szűn szerezzük be a felszereléseket, pl. erősebb motor, vagy szigonygörgy, úgy hódolunk el olyan falakat, mint az első ellenfél, vagy a szakkönyv. Csak konkrét városokhoz, vagy templomokhoz köthetünk ki, ám ezáltal igen sok lesz, és ilyenkor szabadon bejuthatunk az egyes területek, mely ugyan általában nem nagyobb néhány hosszú utcánál, de a város minden lakójával beszélgethetünk, hozzászerezhetünk információkat tudhatunk meg, és városunk által kínzó vagyis, amely után kuthatunk. A templomoknál, vagy hasonlóan kaphat helyszíni többnyire nagyobb labirintusban kell bolyongatunk, szűnnek kincsek után kutató, és rengeteg ellenséggel átverekszünk meg.

Isen hozzáillenek egy ilyen hatalmas feladathoz kalánhoz. Mindegy, hogy éppen szavánként szavány káppunkat, rendkívül bolygó pillanatokkal, vagy izgalmas és akciódús jelenetek élénkítik a játék betétdíját mind a remekül alkalmazkodnak, ám hűm tartják magukat játékszenetbe, ezáltal nem felfelfűlő tudom át összehasonlítani filmzenékkel. Kedvenc háttérzeném talán a hajócsúszás részénél felzendülő dalokat tartom. Nagyon meg tudok dőlni a játék hangulatát.

A szereplők alig, vagy egyáltalán nem beszélnek, mindössze a fűszerplak-tól hallhatók a gyököl dialógusoknál itt-ott néhány gesztus, mint pl. nevetés, hőkölés, vagy lehegés. Is 1 évvel a *Silenium* megjelenése után ennek egészen biztosan nem technikai körülmény az oka, egyszerűen órák elteltek egy a játékokat, mert az edig meg a játék igaz hűles atmoszféráját, akárcsak a *Wind Waker*-ben.

A harcoknál egyáltalán minden szereplőnek, vagy a legénység minden tagjának van legelőbb egy-egy mondatnyi szövege, offhe csatolásokkal, mely véleményem szerint tökéletesen beillik az összképhez, és még csak véletlenül sem értek eltehetnek. Akárcsak a jellegzetes hangeffektusok, ezet is egyért egy fűbenedáson jól el lehet látni.

Hasonlóképpen a szűnőn hűvözés, az is a játék sajátja, hogy minden óvezető dialógus ingame animációval készült, meg az intro is, de akárcsak ez bevett szokás volt Dreamcast. Ez a folyamatot csak néhány artwork jellegű állókép szolgált, ám, amikor legelőbb a szereplők történetét mutatják be.

Egyserűen nem tudok úgy nyilatkozni a játékról, hogy ne árnyítsak el előre tükör, de azt sajnos be kell vallanom. Akik nagyon nem szeretik a spórolásokat, úgygát őt ezt a részt. A Skies of Arcadia nem csak a remek észlelt forgatókönyvével, és a nagyszerű rendezésével, hanem a rendkívül változatos tartalommal is elnyerte az RPG rajongók elismerését.

Rendelget a kisebb mellékoldálat, megazsálatatlanul sok a titok, közel 50 fellelmezés vár ránk, és a feltejték el a minijéteket sem, mint pl. a Chomok (halakó darabok), vagy a halahalak begyűjtése. Kalandunk során több 100 emberrel találkozunk, és sokukkal külön kis történet van a játékon. Megismerhetjük pl. a világuralomra törő Valua birodalom adminisztrátort, vagy ill. van pl. Drachma, a mágus erős éregetben, aki valószínű jószívú, szerepét tekintve pedig leginkább Ahob kapitány (Moby Dick) juthatna eszünkbe róla, ahogy elteljének fűzte ki a gigantikus ésel telerítését. Ennél nagyobb éllényeket még nem is nagyon látom régebben játékokban, és itt már jóval a Shadow of the Colossus előtt még kellett küzdeni sziget méretű Gigas-okkal. Származék tehát lesznek előrem, sárkányok, óriások, szellemek, és több száz különböző jellegzetes élőlény, melyek a véletlenszerű harcok során előkerülnek.

A játék folyamán pedig hatalmas hangulattal bírnak a nagyobb fellelmezések, és Arcadia nagyban hozzájárul az emberiség történelmének. Ugyancsak feltejtik benne a történet kitalált avatagok leírásával, ahol leginkább kereskedelmi forgalmazók. Kolumbuszhoz hasonlóan felfedezik az új világot, melyet indokán népesítenek be, és hatalmas áruvalat veszítik tudomásul, hogy a Arcadia valójában gámbóly, nem pedig lapos. Találkozik fogunk még távol-keleti kultúrával, és megismerkedhetünk eszkimókkal is.

A játékmunkaílyt olyan egyedi elemek is díszítik, mint a látványos hajócsaták, melyek hasonló körökre osztott rendszerrel működnek, mint a szokványos harcok. Vyse-nak

idővel teljével a végére, és saját hajójának kapitányra lesz, meghozza nem is okmányiannak, de ez mozduljon még titok azokról, akik nem ismerik a játékot. Egyik kedvenc részem a játékon, amikor bejártuk egész Arcadia-t, hogy leginkább torozzunk, majd saját szigetét népszerűtleníti be, melyet, ha csak korlátozottan keret között is, de teljesen szerinti kidolgoztak.

A Skies of Arcadia Legends egy monumentális alkotás a maga nemében, és mindenképpen a legnagyobb RPG-k közt a sorolható. A játék fejlesztése egy akkor még kezdő csapat, az Overworks vagott bele, ám még a Dreamcast megjelenése előtt, tehát tudomásom szerint egy legalább 3-4 évig fejlesztett játék hatalmas. Segít előkészíteni a dolgunk. A fejlesztőcsapat nevével önkéntes számos ismeretbe retro játék használt árszámlájában az SGA-val, pl. a producer Reiko Kodama közel 2 ucat retro cím fejlesztésében vett már részt, mint pl. a Sonic the Hedgehog, vagy a Phantasy Star sorozat.

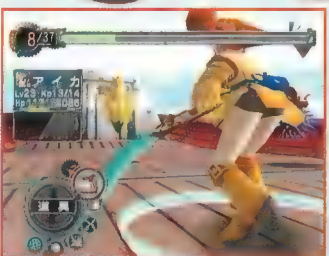
Szomorú sors egy ilyen minőségű játéknak, hogy egy kezdőként ágon lévő konzolra jelent meg, mely Dreamcaston véleményem szerint nem csak 2-3-szoros játékidővel, de szabadabb, és változatosabb játékmunkával is simán ülhette a Grandia II, mint RPG-t. Ezzé nekifutva, végigjátszás nélkül, ha minden tilkót, és minden fellelmezést megunklévő alumnak tenni, és az összes varázslatot ki szeretnénk fejleszteni, akkor a Skies of Arcadia bőven illik a 100 óra feletti tartót játékokban, főleg, hogy a karakterfejlesztést a menüben hozzá sem számoljuk a gép a játék mellett elhárítáért értékelje. De ha csak végigjártunk egy kőmör végigjátszással a sztorin, akkor sem úszunk meg nagyon 40-50 óra alatt.

Hatalmas veszteségnek tudhatjuk be a PS2 tulaját, hogy a Sega végül körüllé a Sony jelen generációs platformjára

ra készülő titárat. Egyébként is csak egy gyereknek szánt cenzúrázott változatot szántak PS2-re, melyet lovagok vonta az erőszakos, körökből, és kocsonya jelenéseket. A Legend, a Gamecube verzió mint remake emelgettek, ám az apróbb grafikai ártókatól (szébb fényeffektus, picivel részletesebb textúrák), és egy-két újabb karaktertől, és a halálhatalok eltekintve nem újdonságot hozott az eredeti DC-s verzióhoz képest, tehát inkább ártot, mint remake. Sajnos a GC változattól sem készült sok példány, ritka játékok számát. Japánban ellenben Eternal Arcadia néven igen nagy sikerrel cserélt a szuff, és ennek megfelelően 2 évvel ezelőtti újra kiadták, hogy kielégítsék a keresletet. Emellett a Sega egy esetleges folytatás tervei is, de sajnos körülbelül ugyanannyi időtől látjuk, mint a Shenmue folytatása.

És most jöjjen az egyik legkezeleves. Magyarszágon alig néhány példányt lehet csak kellelni a játékból. És magam is fél évet át kerestem, míg végül egy Benek nevű fórumozó segített ki egy kölcsönpéldánnyal, aki egyben ingyen gyűjtő is, még egyszer köszönök neki. Legálisanbőlt külföldi megrendelni, sajnos magasabb áron, de egy olcsóbb Dreamcast, és egy DC3 példány beszerzése is tökéletes megoldás. Hígygék el, megéri, ez a játék minden RPG rajongónak egyenesen kötelező!

Kriz
rajkritika@freemail.hu



MARTIN ELLIOTT

Aranyos, kedves, vidám, mesészerű, de mégis igen nagy volumenű RPG ez, amely minden kalandraétkes számára kötelező darab, kik kimaradnak a Dreamcast korszakból. Aki esetleg nem tudja: a gápi „drinkeszt”-nek mondják, nem „drinkeszt”-nek – csak, hogy végre tiszta vizet öntsünk a pohárba.



SKIES OF ARCADIA LEGENDS

SEGA / OVERWORKS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

PS2	2002
PS2	2002
PS2	2002
PS2	2002
PS2	2002

8.5 pont

Az Xbox a zseniális FPS-ek otthona volt, és az már most biztos, hogy ez a szép hagyomány tovább folytatódik a 360 esetében is. A gép három belső részlet használt akciójátékkal együtt jelent meg (négyet, ha a zseniális Condemnet is egyszerű FPS-nek számítjuk), ami mindenképpen rekordnak számít. (Még akkor is, ha a Quake 4 eredeti környezetben, PC-n azért sokkal jobb volt, a Perfect Dark Zero meg igazán csak multiplayerben nyújt felejthetetlen pillanokat.) A Call of Duty 2 viszont minden ténen tarol, egyedül játszva és multiban is nagyszerű dolgokat tud felmutatni.

SZTÁLINGRÁDÓLT NORMANDIÁIG

Alapvetően a **Call of Duty 2** nem különbözik jelentősen a sorozat régebbi – akár konzolos, akár PC-s – részeitől. Ahogy az új Medal of Honor producere fogalmazta, itt sosem a sztori vagy a kidolgozott karakterek voltak a középpontban, hanem (észerrel egy ábszt a második világháború) tündérvilág. Ez most is így van: a játékban bármilyen összeállításban nélkül szerepel három frontvonal: egy orosz közlegény Sztylingrád védelmében veszünk részt, majd egy változatos úton jön egy angol őrmester, aki Észak-Afrikában fogcsakozik Rommellel, illetve szintén különböző ábrázolás nélkül továbbra is vele már Normandiában tehetünk rendet. Újabb hírtelen változás, és máris egy amerikai tizedes vizes cizmában próbálhatunk meg részt venni a nagy szövetséges

mögött rohanva próbálunk meg ájutni egy aknamezőn, föld alatti bázisokat dúlnak fel és füstgránátok függönye mögött próbáljuk meg becskerészní az ellenséges gépjárműket. Fantasztikus...!

Az első küldetések még teljesen lineárisak, mindig megvan, hogy Vasziljov merre kell kommandírozniuk (egyik alkalommal például egy át helyen szétszaggatott telefonkábel kell megparoláruknak), de később már sokszor ránk van bízva, hogy merre megyünk. A kis térképen mindig látszik az a két-három – sőt, egy alkalommal hét! – helyszín, ahol valamit csinálnunk kell (általában jól szégyünk minden vakkeresztet a küszöbén), és ilyenkor mi döntjük el, hogy ezeket milyen sorrendben járhatjuk be. Összesen egyenként 11 nagy pálya van a játékban, és ezek mindegyike kettő-négy kisebb szakaszra áll.

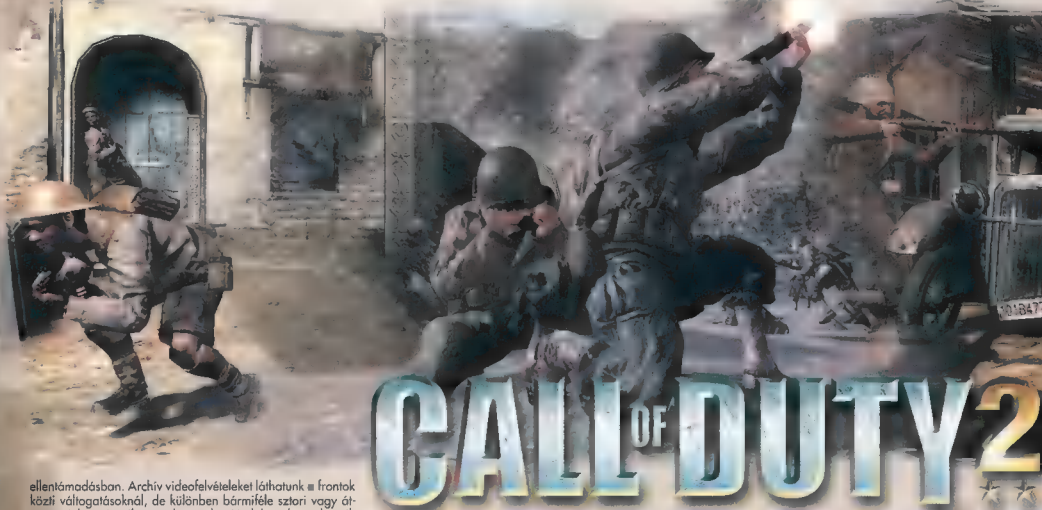
TECHNIKAI DOLGOK

A játék túlnyomórészt nagyszerűen néz ki, hol vagy harminc komráddal együtt rohamozunk meg egy házat, hol egy kidolgozott falucskát járhatunk be tévéri helyre. Úgyan az X360 speciális effektjeit a széria úgy a játék, mint a Perfect Dark, közeli sincsenek annyira jó árnyékok, mint a Condemnedben és van egy két otromba textúra is – de nagy általánosságban igen jól néz ki a program (ráadásul soha, de soha nem szaggal). (Ehhez hozzátartozik, hogy a játékot HDTV-n próbálunk, ami ugye az összes Xbox 360-jétek grafikáján rengeteget javít a

nótoznak, kiabálnak, fedezik egymást, és mindenáron megpróbálják kiugrasztani a másik felet a defenzív pozícióból. Néhány játék van, ha előreléptelen ötlet (inkább csak követnek minket), de mivel véglen számú van belőlük, érthető ha ezt nem tették lehetővé a Infinity Wardnál.

A hangokat, zenéket viszont csak imádni lehet! Társaink mindig a megfelelő akcentussal közlik, hogy pontosan mi látnak, így aztán nem csak annyit tudunk, hogy valahol van egy ellenfél, hanem megtudjuk, hogy mondjuk a kék épület második emeletében van egy mesterlövész, vagy a romos épületben egy géppuskadős van – és így akár a teljes megállapítás nélkül is pontosan kigondolhatjuk a pontosokat. Társaink külsőben is hasznosak, főként magasabb nézetűek szintek tudnak rengeteget segíteni. Legtöbbször véglen utána nézünk van belőlük, így ha elhullanak az aktuális fiktók, a hátrébb mindig ékezik a friss erő (plusz a bajszos skót kapitány abszolút elpusztíthatatlan).

A játékmenet egyetlen újítása furcsa módon egy abszolút irreális dolog: ellentétben a hagyományos életérő-kijelzővel, és (szintén meglehetősen elszévesztett) gyógycomagok sincsenek a játékban. Elhelyett, ha eltalálnak minket, a képernyő egyre vörösebb lesz, és ha ez kritikusra változik, akkor a következő lépésben már bizony belehalunk. Ha viszont jó ötlet másodpercig nem kapunk be újabb sebzést, akkor „felgyógyulunk”, és minden következmény nélkül kommandózhathatunk tovább. Igaz, ennek semmi köze nincs a valósághoz, de hát egyrészt a régi „izom egy kulcsnyi gyógyvizet és minden



ellentámadásban. Archiv videofelvételeket láthatunk a frontok közti változásoknál, de különben bármilyen sztori vagy ábrázolás jelenet ironikus módon csak a játék legeslegutolsó pillanataiban van, amikor bármilyen előzmény nélkül előléptenek minket.

En átlalában csipek, rúgók és harapók, ha egy játékot normális sztori nélkül találnak, ám itt valahogy el tudom fogadni. Ennek oka, hogy az egyes pályák elképesztően változatosak és akciódúsak. Egyik pillanatra odn orosz pályaudvaron lövöldözünk, aztán egy afrikai faluban próbáljuk meg kifutást a sarokba szorított katonákat, és végül egy esztiszűrkés európai delutón egy dombot kell megrohmozunk. Nácik által elfoglalt hatalmas épületeket rabontunk fel, tucatszám rohamozó katonák ellen védelmezünk meg falvakat és a viztorony tetejéről mesterlövészünk. Tankok

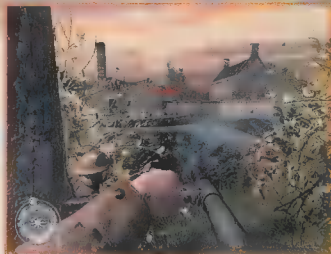
nagy felbontásnak köszönhetően. Az egyetlen igazán „next-gen” a füstgránát: ilyen szépen, dusan hőmpálgató füstöt videójátékban még nem látnak; ráadásul kitűnő szívrakomokat lehet kapni a ködéből, akár, am a szuronyt előreléte tartva rohamozó német katonáktól. Ha már itt tartunk, akkor a mesterterjes intelligencia meglehetősen erős lett; mind társaink, mind ellenfeleink ismerik a fedezékek erejét, így aztán sosem fognak egy nyíl t közepén ádázni; inkább ablakokon át, szemétkapucok mögül lövöldözgetnek. Ez különösen akkor figyelhető meg, amikor egy jókora adag német és szövetséges katoná összehasapást figyelhetjük meg a biztonságos távolból; grá-

szerűlesen begyógyul” megoldás sem az, másrészt ez egy játék, így aztán azt várom el tőle, hogy élvezetes legyen. Ezzel a megoldással a CoD 2 pedig rendkívül élvezetes lett, nem kell visszatérni a játékalapokat, csak azért, mert valahol túl sok sérülést kapunk be, viszont ha valami ökörséget csinálunk, bizony meglakolunk...

ACÉLTESTBE ZÁRVA

A játék egyik legmeglepőbb húzása az angol kompány közepén jött elő. Szépen megrahamozzuk a homokban lakó náci-





kat, meg szépen lapitunk a homokban, amikorők rohamoznak, és ezzel nagyszerűen el is vagyunk, amikor a következő küldetésben elyessz puskánkat, gránátjainkat, és beülnek minket egy tankba. Innenőt kezdve két viszonylag rövid szakaszon át nem khaki-egyenruhás, hanem tankot viselő nőcokra kell lövöldözni; hát nem fogom emiatt messzire hajtani a Batt-lefeldakat, de egy kis figyelemelterelésnek mindenképpen jó volt. Arra azért vigyázzunk, hogy mindig manőverezünk és az ellenséges gépek oldalát igyekezzük becélozni – akár a távcsövet használva!

peratív-mód hiánya volt, nem igazán értem, hogy miért hagy-ták ki ezt a ziccert; na mindegy, talán a következő részben...

VETERÁNSZÖVETSÉG

Az X360 achievement-rendszere (kevés kivétellel minden játék-ban ■■■ gamer-pont érhető el, amelyek a csekvésen kívül nem jök semmire) nekem nagyon bejött. Imádom megnézni, hogy bar-koztam, vagy épp alkalmi ellenfeleim melyik játékban hol tartot-nak, milyen nehéz dolgokat derítettek fel. Ha nincs ez a rendszer



A NET ÁLDOZATAI

Noha a játékok úgy általában teljesen megegyeznek a PC-s verzió-ával, multiplayerben vannak kisebb különbségek. A legfőbb ezek közül a játékosok számának erőszakkal csökkentése – Xbox 360-on csak nyolc játékos csapathoz (legálábbis Xbox Live-on keresztül) helyi hálózaton, négy gépet összekötve akár 16-on is lehet játszani, de ezt nem próbáltam). Igaz, ha az össze-jött, akkor remek mérkőzésekben vehetünk részt, mert – egy direkt a multira koncentrálni kis update után – az össze-csapások párgások és intenzívek. Van minden megszokott játékmód, no meg két innen-onnan lopott, újként beharangozott. Ezek közül talán a Headquarters a legjobb, ahol ■ két csapat saját bázist tud létrehozni – és ha az sikerül, az ellenséges csapat tagjai nem tudnak újállni, csak akkor, ha lerombolják ■ ellenséges állásokat. A Search and Destroy egy „bombar-olások vs. Bombarolhatóak” küzdelem, ami mondjuk az eredeti Xbox-os (no meg a rendkívül népszerű PC-s) Counter-Strike-ből lehet ismerős. Ami ■ multi illik, a legnagyobb gondom a koo-

– és a CoD2 azon megoldása, hogy pontokat színté csak a leg-nehezebb fokozaton legyűrt pályáért ad –, akkor nem biztos, hogy átéltetem ■ játékok legjobb vonását. A veterán nehézségi mód ugyanis teljesen új szintet ad a játékoknak! Itt nem fogunk oktatlan sarkokon betorolni, társaink bevására nélkül előre-menni – de még azt is meg kell gondolnunk, hogy ki merünk e nézni egy félig airtől autotróns mögött. A második találat itt már az azonnali halált jelent (mesterlövészektől pedig gyakran már az első is), és minden megdöglötlen mozdulatunkért azonnal megfizetünk. Bár játékok nyilván nem tudják bemutatni, hogy milyen volt ■ valódi világháború, de amikor egy nyomadt szemétkupac mögött alig egy társi lösszerrel felküdtem, amit négy német katona lőtt egymástól, és egy gránát landolt mellettem a hában, akkor bizony el tudtam képzelet, hogy egy hasonló helyzet milyen érzésként kétségbeesés lehetett...

Persze nem csak az ilyen drámai elemek miatt érdemes más-szorra kivégezni így a Call of Duty 2-t, hanem az örökök, és legfőképpen a diadaléret miatt. ■ sorok írásának pillanatá-ban ■ normandiai partraszállással tartok, és azon túl, hogy át-kazom azt a szadista állatot, aki az első checkpointot körülbe-lül 17 halálos helyzet mögé rakta le, remekül szórakozom. A Call of Duty az X360 indulásának egyik legjobb játéka, és külön kiemelkedik az akciójátékok közül. Sokszor megérthetjük már a világháborút ■ játékládáknak köszönhetően, de álltom, ilyen hangulatos, az adrenalin szintet végig a magasban tartó utazásban még nem volt rézem!

Xbox

MARTIN MURRAY

En mostanában csak és kizárólag ezzel játszom. Eszméletle-n élvezetes cucc! Ha odavagy a háborús FPS-ekért, akkor va-lami olyat képzél el, hogy ebben benne van minden, amit az eddigi stúdiókban imádtál – a legyereke csereberéléseitől kezdve ■ romvárosban való bújócskától a lapos sniperkedésen át egészen a golyózáporos rohamozásig –, de amit eddig lát-tál, azt szoroz meg tiszte! Még sok ilyen gamit!



CALL OF DUTY 2

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika: jó
játékmenet: kiváló
szórakoztatóság: kiváló
zene / hang: kiváló
hangulat: kiváló

1-4 Játékos, 2-16 lan, 2-8 Xbox Live, system link, 16:9, 480p/720p/1080i

✓ ■ első pálgátat ■ utolsó egyre izgalmasabb lesz
× nincs kooperatív-mód

9 pont

Talán nem túlzás, ha azt állítom, a **Daxter** mérföldkőnek számít a videojáték-történelemben. Állata részessé válhatunk először hardwarok konzolokon ugyanolyan minőségű platformjátékban, amilyennel eddig csak tévére kötött gépek találkozhattak. Teljes értékű Playstation 2 játéknak felel meg a Daxter, s ez vonatkozik tartalomra és grafikájára egyaránt! Erre valószínű, ilyen játékokat remélünk PSP-re. És a továbbiakban is láthatjuk ilyenekre számítani. A Daxter annyira jó, hogy új mércét állít, új sztenderdet képvisel a Sony futurisztikus csoda-műszoján.

Jogosa merülhet fel a kérdés, miért nem díszleg egy szép kerek 10-es a cikk végi értékelésben, ha tényleg annyira tökéletes a Daxter. Bevallom, játék közben magam is elfogultam, s erősen kísértésbe estem, hogy maximális pontszámot adjak neki. De mivel itt az újságban még egy játék sem kapott tölem ilyet, ezért itt alaposan elgondolkodtam, s végül arra jutottam, hogy szintem csak az a játék érdemel 10 pontot, ami minden tekintetben kifogástalan, plusz tartalmaz valami piszkosul innovatív elemet! Nos, a Daxter csakugyan első osztályú, gyönyörű és szórakoztató platformjáték, de hogy játékművészetben hozza bármí üsszerűt is, azt nem mondhatjuk. Minden részlete ismerős innen-onnan; legyen szó akár ugrálásról, harcról, gyűjtögetésről, mozgó platformokról, vagy épp a szonikus folyosókról. Sok-sok emlék bukkant fel! Maradtál egészen Raymanig annak, aki nem ma találkozik először az ugrálás ügyességi műfajjal. Csérbé viszont árad a Daxterből valami nehezen definiálható tökéletesség, valami, amitől úgy érzi a játékos, hogy most aztán kielegitik minden igényét. Olyan ez, mint egy csodafinom csoki, aminek nemcsak a reklámja jó, hanem az íze is. Vagyis a cikk végi értékelésben, az ott egy nagyon erős 9-es! PSP-n az eddigi legérősebb. Mondhatnánk: etalon 9. Hozzáteszem, egy vér-

tesgék. Ott egy rövid küzdelem során Daxter beleesik valambé, amitől ember küljéget elvesztve narancssárga ottal lesz belőle. Sokan kérdőjelezik (meg én is másoktól), hogy akkor ő most kiskomó vagy mi a bálna? Mint megtudtam, az **ottal** egyáltalán nem mokus, hanem egy műszó, amit a Naughty Dog fejlesztőcsoport talált ki a Jak és Daxter játékok számára. Képzeltelbi állatfajtát jelöl, ami a vidra (otter) és a menyét (weasel) keveréke. Vagyis az angol megfelelőik vastagon szedett részét egybeeszkerve: ottal. Ha pedig legközelebb megérdezi tőlünk valakit, milyen állat Daxter, nyugodtan válaszoljunk neki, az angol minta alapján magyarul fordítva, hogy: vidt (jessleg menyér). Gyors etimológiai kitérőnk után kanyarodjunk vissza Daxter mutációjához. Az első rész sztorija – nagyon leegyszerűsítve – arról szól, hogy hőseink próbálnak keríteni valakit, aki képes visszaváltoztatni Daxtert emberre, és meg tudja akadályozni a rosszkat abban – ha jól tudom – hogy bevessek a Precursor Rabotát. A 2003 októberében megjelent **Jak II** ott kezdődik, ahol az első véget ért. Jak, Daxter és barátok, Keira és Samos elmennek Haven City városába. Csak hogy Jakot foglyul ejtse a gonosz Baron Praxis emberei. Két év telik el (vajon mit művelt közben Daxter?), mire a

goldot adtam érte, Martin) A Jak X-ben a korábbiól már ismert szereplők lettek bizonyos lord végrendelete által jól megmérgezve, s ezáltal rákényszerítve, hogy részt vegyenek a Combat Racing bajnokságon, aminek a fődíja a lenyelt mérég ellenszere.

ELŐZMÉNYEK

Az eddigi mellészerapló, Daxter akkora kedvencévé nőtt ki magát a játékosok körében, hogy főhőssé léptetése nemhogy visszataszítást, sokkal inkább derült váhott ki a rajongók táborából. Daxter önálló története nem egyenes folytatása az eddigi éleknek, hanem egy múltbeli, eddig el nem mesélt időszak színműve. Az a részt eleveníti fel, mikor Jaket elkapják, s Daxter nekilát, hogy barátját kiszabadítsa. Kezdetben azonban, egyedül maradván, szegény állat mi más tehetne, kocsmában molyogva időt. Saját magáról csak a legrosszabb emlékekkel szórakoztató a jelenlétét. Ekkor figyel fel rá Osmo, a kiéregedett, ősszakállú rovarirító kispapros, aki épp munkaerőhiányban szenved. Sikerről belpolizál Daxtert, hogy dolgozzon neki, s ő 3 már munka-munkába is áll. Első feladatul a szomszéd utcában lévő hotel borbárlátatása. Ro-



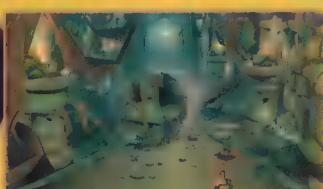
beli Jak és Daxter rajongó számára, aki PS2-n végigjátszotta mind a négy korábbi részt, simán érhet 10 pontot ez az epizód. Közszemlére többek közt a számos történetbeli utalásnak, amiket csak az ért meg, aki kellekőppen ismeri a sorozat több részen átvélt, már-már epikus méreteket öltő csodakönyvét.

JAK ÉS DAXTER

Hardcore fanok az alábbi bekezdést akár itt is ugorthatják, ugyanis a Jak és Daxter játékok zsanzálistott részletei következnek. Az immár kintette bővült sorozat 2001-ben indult útjára a **Jak és Daxter: The Precursor Legacy** megjelenésével. Ekkor még Jak és Daxter is emberek voltak, afféle két bajkeverő jómódú, akik nem fogadják meg a bács Samos tanácsát, és elutaznak egy titkos szigetre, holott az öreg megmondta, hogy ne

kis vidt megmenti Jaket a börtönből, aki utána underground ellenlátként harcol tovább a zsarnok Baron ellen. A következő felvonás már 2004 novemberére datálható, ekkor jelenik meg a **Jak 3**. Ebben a Nagy Tanács számszerű Jaket Haven City-ből. Azal vadozók, hogy ő az oka annak, hogy Baron bukása óta a város romokban van, és anarchia uralkodik. Számúzva a pusztába, Jak az életét kán, persze nem egyedül, hiszen segítőkészek vannak barátai. Együtt vándorolnak, s keverednek bele újabb és újabb kalandokba. Tavaly év végén láttuk napvilágot a negyedik részt **Jak X: Combat Racing** címmel. Erre epizód a letező legnehezebb játékműfaj, az „okultikus sivercim szereplővel eladott gokart” képviselője. [Martin itölja úgyvan, de tudjuk, hogy diszobozos verziója van a Jak X-ből – értekes WoW relikviákat árverezett el, hogy hozzájussan.] (*csóba, kiderült. Két ml 60-as, full epibe öltözött karaktert és 2000

varirtó sprayt és puskát vár kezébe Daxter, csak hogy Osmo közli vele, nem úgy megy az, ezt a munkát is előbb ki kell tanulni... majd ötödik hűsünek egy elektromos légykapót! Na ez sem kispályás kütyü, hamar elbűvöl Daxtert és a játékosot egyaránt. Később persze lesz nálunk spray, meg lángszór, meg valami kek villanást okozó bombaszűrő fegyver is. Ezek jóval hatékonyabb szerzőknek, lehet velük korlátolt ideig repülni is, de az elektrikus légykapót egyik sem őreri. Bár, ha jobban belegondoljuk, azért a lángszór is nagyon ott van a szeren. Főleg ahogy a pákok és bogarak tüzel foglalkoznak, és hangos sercegéssel, örül módjára rohanganak kigyuladva, míg porrá nem égnek. Kifejezetten tetszett a játékban, hogy első blikkre olyan kis kedves, aranyos, szűkös és barátnak előt börtön vállálható – közben meg egyik pillanatról a másikra öntel puszitásban fordul.



A játék grafikáját az eddig megjelent PSP címek közül legfeljebb a Wipeouthoz és a Ridge Racerhez tudom hasonlítani. Azoknak volt annyira letisztult, kifinomult, sűrű, kemény, anyagiszorú kinézete. A kitágítatlan 3D környezethez (ami akció közben azért néha picit beszűkül) még hozzájönnek a szépen kidolgozott effektek, a fények, a páratlan színvilág stb. Külön-külön talán már látnék mindezt, de így együtt, annyira masszívan összeforogva még nem találkoztunk velük PSP-n. Főleg úgy nem, hogy szinte észre sem vesszük, mikor tölt a program. Mintha nem is lenne loading! Hihetetlen, mit alkottak a Ready at Dawn stúdióban. Daxter figurájáról is volna mit mesélni. Megvilágító és árnyéka dinamikus, animációja többfázisú. Mozgás közben még aranyosabb, mint állápként, főleg ahogy futás közben szedi a laboacskáit és lobognak a fülei. Miközben szövegkészítőm képernyőjét nézem bután, várva valami értelmes gondolatra amit leírhatnék, újra meg újra bekopcsolom a PSP-t, s azon kapom magam, hogy már megint vagy negyed órája Daxterezek. Pedig egyszer már végigjátszottam. Igaz, csak 72%-ot játszott a mentett állásban, hiszen az 1000 darab összegyűjtendő ar (piros kő) közül csak 574-et sikerült felszednem. Nem mértem stapperral, de körülbelül 10-12 órába tellt a történet végére jutnom. Az összes arb felkutatásához, vagyis a játék 100%-os ki-pörgeléséhez kell – ügyességtől függően – úgy 20-40 óra. Magam részéről ezt a lehetőséget meghagytam a javíthatatlan mo-

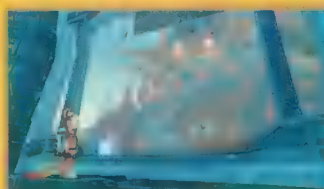
MARTIN BELESZÓL!

Nagyon kellett már ez a PSP gyűjteményembe... és a frédbe is. Ütös, minőségis munka, megalkuvás nélküli, átfedelt szórakozás.

ximalistáknak, én, ha időm engedné, inkább előlrol kezdeném az egész sztorit. Úgyis már ellefejtetem a nagyját. Volt olyan ávezető videó is, amit csak fél szemmel láttam, mert pont át kellett szállnom a BKV-ra. A játék egészéről is többnyire csak homályos, összemósodott, lellemesen átlátszó emlékek vannak. Emlékszem, hogy bejártam sok-sok szabadbőrt, színes virágokkal teli pályát. Voltam rozsdabarna bányában a föld alatt, sziklák csúcán, jeges tenger partján. Jártam mérgig aranyban egy kincseskamrában. Úgráltam metrók tetején, csúsztam folyosókon, másztam rőcsön, száguldoztam többféle repülőn. S hogyan is felejtethem el kedvencemet, a sajátos berregést hallató sárga, légmármós kis robotot, amivel – a kissé élettelen – Haven City utcáin közlekedtem.

A játék lényegi részét követő szatiránál két külön bónusz opció is. Van egy vicces minijáték-gyűjtemény Oxmo, a rovarirát házában a kissozba ögyn. Ide lecsúsz le Daxter aludni, hogy álmaiban különböző filmek (Mátrix, LoTR, Indiana Jones) hőseinek szerepébe élje bele magát. Humoros káritással tölthet, egyszerű reflexjátékok ezek, amiknél a képernyőn felvillanó gombokkal kell gyorsan megnyomni. Alapvetően egyszerűsége miatt a Daxter, de a becsület kedvéért kerüli némi multi-buli is a csomagba. Az ad-hoc módban játszható Bug Combat gyakorlatilag nem más, mint az övedből jól ismert kő-papír-allyo digitális, körkörös osztott változata nagyra nőtt, tápolható rovarak részvételével. És ha már extrémnél tartunk, ne maradjon ki, hogy játék közben gyűjt-hetünk új bogarakat a multihoz, gyűjtöhetünk moszkokat Daxter pajhára (pl. hardhatja Jak arcát), valamint kinélhetjük az egész programot a PS2-es Jak X. Combat Racinggel mindenféle finomság unlockolása végett.

A játék irányításáról csak annyit, hogy teljesen kézre áll. Végre nem érzem, hogy hardozható konzolon játszom, olyan, mintha egy Dualshock kontrollert lenne a kezünkben. Erdemes megemlíteni az L és R gombok szerepét. Ezekkel a kamérát lehet forgatni, ami szerintem egy szuper megoldás, abszolút praktikus, bár olvastam olyan kritikát is, ahol pont ezt kifogásolták, mert valószínűleg kényelmetlen volt. Enn annyira megszoktam, hogy alig bír-



tom a Daxter után az Apes Escape-el játszani, mert folyton a két hátó gombbal akartam állingálni a nézetet, halott azok ott máro valók. Két mondat energiát említek meg az audio-tartalom. Itt semmi kiugró nem találunk, leszámítva, hogy a játék gazdagon lett álofestve mindenféle szövegvel. A zenék kicsit szalona-sak, verszegények, viszont Daxter hangja nagyon is eleven, pezsög, köszönhetően Max Casella alakításának, aki már a korábbi részekben is szinkronizálta a vidám szövmókat.

Összegzésképp újra csak azt tudom mondani, maradóan alkotás a Daxter. Sokáig emlékezni fogunk rá, még akkor is, ha szovalatosága véges, s ha ketőnél többször talán nem érdemes végigjátszani. JSD rajongók és pályakészítő rovarirát számára a jó szórakozás egyformán garantált, munkájuk gyümölcseként készüljenek fel sok humorra, néha egészen buja pósmokra is (szőrös kisállat flórlésére a méretes didikkel megáldott nő-egyeddel). Valamint számítsanak egy új mellekszerre (egy igaz barát, egy hűséges fars) felbukkanására, akinek a neve Tic, és akiről csak annyit árulok el, hogy származását tekintve b****, de találgatás helyett azt javaslom, inkább csekkolja mindenki a játékban, ha akar egy jól mosolygót.

Sillettó

DAXTER

SONY / READY AT DOWN

MÁS VERZIÓ: JLENIÉGE NINC

grafika:	kiuáló
játéshatóság:	kiuáló
szavathatóság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiuáló


1 játékos, ad-hoc 2 játékos, 16Kb

✓ ps2-es tartalom és grafika!
× csak a jól bevált platformer klisék,
hauen city kicsit kihalt

9 pont

576 KONZOL AKCIÓ!

1998



= 999 Ft

1999



= 999 Ft

2000



= 999 Ft

2001



= 999 Ft

2002



= 999 Ft

2003



= 999 Ft

2004



= 999 Ft

Most hihetetlenül kedvező áron
rendelheted meg
az 576 Konzol korábbi számait.
Válaszd ki, melyik évfolyam(ok)
boldog tulajdonosa szeretnél lenni,
add meg adataidat
és már küldjük is.

Az újságok megvásárolhatók
valamennyi **576 KByte** boltokban
vagy megrendelhetők:

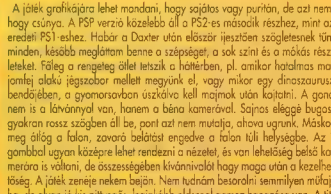
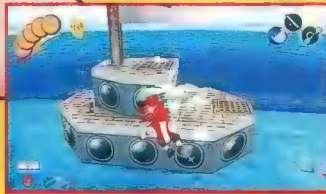
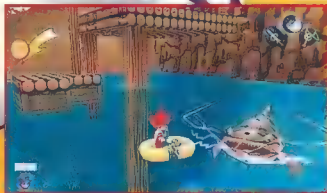
Levélben:
(kérjük add meg: nevedet,
pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
<http://www.576.hu/kiadvany>
(a megrendelt újságokat a DHL
szállítja ki, szállítási díj: 999,-Ft)

Az alábbi lapszámokból sajnos már
nincs készletünk: 1998/02;
1998/09; 1998/10; 1998/11;
1998/12; 1999/01; 1999/05;
1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy
teljes évfolyam megvásárlása
esetén érvényes, az 1998-2003-ig
megjelent újságokat külön már nem
árusítjuk!



"Csak azoknak, akiknek ez bejön" – mondta Csipi a februári Konzalban az Ape Escape 3 recenziónak végén. Akkor még nem tudtam, miről is van szó pontosan, mert ugyan akaratlanul már régebben is AE játékkal, de – szívesen vagy sem – mindaddig nem volt szerencsém kipróbálni. Ami késik, nem múlik, így most én hónapokon szépen végigjátszottam a Daxter, Jellison reklámtörténetét a majomfogdosónak. Azán jó nagyot koppantam. Elsőre egyáltalán nem jött be a game. De erőt vettem magamon, és hirtorogva bár, de játszottam tovább, szép lassan magam alá gyűrve a százezerféle. Egyszer csak, úgy 15% körében, mint egy varázslásra, hirtelen megváltozott a véleményem. Megszoktam a játékok, rákaptam az ízére, s bellem hasított a felismerés, mennyire profi koncepcióval aludt az egész. Hát persze... Hiszen a most tesztelt **Ape Escape: On the Loose** nem más, mint az eredeti, nagykeresletű, még 1999-ben az egyes számú PlayStation kiadott első rész kanverzálóját!

A játékok korszakát szolgáló történet szerint egy Spacey nevű fehér majom szert tesz egy sikorra, amikéi szuperintelligenciára lesz, majd felhasználva egy tudós által készített idegáramot, majmokat küld vissza az időben, hogy változtassák meg az evolúció menetét a maguk javára, s természetesen az emberi faj kárára. Itt jó

vörök képe mi, egy vörös hajú mangokalyok, aki szintén visszakerül az időben. Ha már úgyis ott van, a tudós bácsi és egy folyton kiviláglatlan gepiellé kúszó megújulnak, hogy a a szuszidatokat majmokat Mint and Cipi is becsatlal felváltva, az Ape Escape a maga idejében koradalmi szinten azzal, hogy kimondatlan a Dual Shock kontrollertől két analóg karjának használatára tervezik. Balra lehetett irányítani a figurát, jobbra használni az eszközöket. Na, ennyiből egy PSP-vel már sejthet, hogy itt valami gáz lesz, hiszen – mint azt minden hónapban kénytelen vagyok megállapítani – kedvesen handiképráló csak egy analóg irányító van, vagyis fele annyit, mint amire általában szükség lenne. Az eredeti AE verzióban a jobb oldali karom minden irányba lehetett támaszkodni, hátról lecsapni és ilyen esetben kicsit más a helyzet. Itt harmadik garra! Négyzet, Háromszög, Kör! Lett a nálunk lévő gondolkodás rendszere, aminek az a bűztje, hogy mindig csak abba az irányba tudunk támaszkodni, amerre éppen nézünk. Ez sajnos az eredeti metodushoz képesti visszafelé lépést. Ugyanakkor könnyen hozzá lehet szokni, s végére is nem tragédia, hogy atónál az eszközökkel (pl. hullóheppoklik), aminek az eredetiben körkörös kellett mozogni a jobb kar, most a megfelelő gombot kell ismételtlen nyomkodni.

A játékok közötti menüje a saját laborunk vagy idegáramot vagy valami hasonló. Itt lehet menteni, nyitni a játékokat játszani, na és persze kitalálható indítani. A nagy játékok 20 pályás 8 kitalálható felismerési konceptok let rendelkezésre állnak, jeleként (stb.), de persze nem minden tanácsos későbbi körülmény. A továbbfejlesztett minden pályán adott számú majommal kell összejáratni, amiben a már említett gondolkodásunk segítségével. Legálábbabb eszközök egy fénykard az övével, s egy heko, amivel a majmokat tudjuk elkapni. Ezekkelünk idevél gyarapodunk, tudunk, azáltal, hullóheppoklikot, stb. Több tárgy lesz nálunk, mint amennyit éppen használni tudunk, úgyhogy rajtuk múlik, mikor melyiket rendeljük hozzá a fenti említett gombokhoz. A játékok elég hosszú, s szavatosággal valamelyest névelik a minijátékok is, amiből szót szívesen rágy van. Az első pályán egy snowboard verseny, amit egyszer is volt megnyerni, ez az anyit. Szemem ez a minijátékokkal többet is játszhatunk mulatni, egy biztos foglalkoztat.

A játékok grafikája lehet mondani, hogy sajátos vagy puritán, de azt nem, hogy csúnya. A PSP verzió közelebb áll a PS2-es masodik részhez, mint az eredeti PS1-eshez. Habár a Daxter után először ismétlődő szövegletnek tűnt minden, később meglettam benne a szépséget, a sok színi és a sok részletek. Főleg a rengeteg állat letzik a háttérben, pl. amikor hatalmas majomlejtő alakú részecskék mellett megyünk el, vagy mikor egy dinoszaurusz bontóedő, a gyorsan mozgó ucsúrók kelt majmok után kaphat. A gond nem is a látványval van, hanem a bána kamerával. Sajnos elég jó bugos, gyakran rossz szövegben áll be, pont azt nem mutatja, ahova ugrynunk. Mészer meg állag a falon, zavaró belátást engedve a falon küli helyébe. Az L gombbal ugyan középre lehet rendezni a nézetet, és van lehetőség belső kamerára is váltani, de összességében kívánnivalótól hogy maga után a kezelhetőség. A játékok jelek nem bejárnak. Nem tudtam becsatlalni semmilyen minijátékot, de olyan jó kis pillégyű, leginkább oldalsó gamez hangzóba. A titelscreen zenéje engem a ChuChu Rocket dallamára emlékeztet, amit egyébként nagyon szeretek.

Minden jó, ha vége jó, én is boldog, hogy remek játék az Ape Escape, csak szerintem érdemesebb belőle az eredeti verziót beszerezni, mint ezt a korlátozott kiadást. A PSP változatot, am az órák mégis emeltett át, de sem lesz rossz lára, hiszen hibái ellenére is élvezhető és játszható játék. Minden majom új kihívást jelent, egyenként rá kell jönni, hogyan lehet becsatlakozni, vagy feladat van bőven. Amennyire furcsa és szokatlan eleinte ez a játék, a későbbiekben annál nehezebb letelni.

Sillato

MARTIN BÉLA BÉLA

Szerintem az Ape Escape játékoknak az a titka, hogy nem szabad komolyan venni őket. Vagy a majom, villog rajta a szírére, ettől már kárhoz bérőbárog, durr, fejen kúrod, jön a következés, anyád, ez elszakít, lézerkard, durr, fejen kúrod, és is megvan. En mondjuk inkább PS2-n talátn, de akinek csak PSP-je van, annak ez is megleszi.

APE ESCAPE: ON THE LOOSE

SORNY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

ÁR	10
ÁR	10
ÁR	10
ÁR	10
ÁR	10
ÁR	10

A játékokat a PS2 és a PSP-re is lehet játszani

A eredeti Ape Escape 3 a PS2-re is lehet játszani

7 pont



pedig garantálja, hogy a tanulóidőszakban egyik kocsiról a másikra pattanva haladjunk előre – a felletes mód helyettől, az irányt jelző nyíl volentíven anómia következtében pontosan azt mutatja, hogy merre ne menjünk: ritkán mutatja a helyes útvonalat, így pontosan a jöttek lényege vesz el, melyet a főmenü megváltoztat, időre menő apró küzdelem képesek úgy ahogy párolni, nem sok sikerrel. Sajnos a dolgot tetézi, hogy szállítástól lévén szó a parkolás elképzelésében fontos procedúra, melyet sikerült olyan mértékben elbaltázni, ami ténylegesen élvezhetetlenné teszi az egészt – milliméterre pontosan, megadott pozícióba állva fogadja csak el a gép – műveletet, mely az időre menő misszió okán ropant botor dalog máj ilyen formában megvalósítan.

Szépen szép, ám ez ezúttal bizonyul elegendőnek. A Big Mutha Truckers az említett hibák miatt gyakorlatilag élvezhetetlen, pedig az alapelképzelés remek, a bádításon nagy terep számos igazolás apróságát rejthetne magában, kár, hogy az alapjátban hibás navigáció és az irányítás minden pozitívumától megfosztja az alanyt.

Wilson

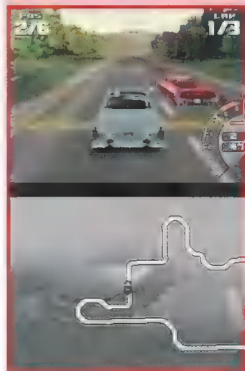
BIG MUTHA TRUCKERS

ZOO DIGITAL / RAYLIGHT STUDIOS	
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GBA, PC	
grafika:	kiváló
szabotosság:	elmege
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékcs

✓ Kiváló látványvilág
× nehézkes irányítás

4 pont



A kritikus kaján vigyorral az arcán, szemüvegét orrmygén feljebb tolva veszi kezébe a **Ford Racing 3** dobosát. A laminiált hátalon szereplő screenshotok szépek: a stílus képviselőinek atomkasztrófa sújtató övezetnek képei azonban egy... előrébb tudunk a szürkealotmány hűs felől az idegágyak szővényes hódjában. A kritikus tudja, szinte ész nélkül, hogy mire számíthat, a bekapcsolást követően pedig meg is győződik az igazáról. A Ford Racing 3 nem váltja meg a világot, nem ad hozzá semmit ahhoz a borzadáshoz, amit autószimuláció címen eddig a platformon láttak.

Katasztrófa – ezen ét szóttagból álló jelző költészetben bemutatja a mű által kínált élményvilágot. Hibba az impresszív, 25 vezetési jármű – felülve a Ford autógyár több évtizedes történetének összes nevesebb darabját, gyakorlatilag az offroad kategóriától kezdve egészen az egyedi darabokig – a fiz játékmodusz, a 14, több részre osztott bajnokság és a masina képességeit mérten erős, ám megfoghatatlannal statikus látványvilág. A vezetési menü pontosan olyan borzalmas, sőt, talán rosszabb, mint amit a Namco felmutatott a Ridge Racerrel: a helyzet az, hogy az idő előrehaladtával egy... szegénytelenül egy 15 évvel ezelőtti nívós számító rendszerrel előrelukkolni egy ilyen platformon: mobiltelefonon még élelkes a koncepció, de sajátos handhelen már több sebből is vérzik. Az irányítás kételi penge, hol kézre áll és jól kontrollálható a járgány, hol pedig

idegölősen kényelmetlen, az autós csúszkál, az ellenfelek hányszor ére bemutatja az instant feladás mögötti misztikumát, a falat síróva pedig a vilámpörki dőlészen élményt, Mesterséges intelligenciáról nem beszélhetünk, a gépi ellenfelek egy előre meghatározott utat követnek, arról letérni nem fognak, hibázni nem hibáznak, így hibba tündöklik az első pozícióban, a mezőny bármelyik másodpercben rámoszhat a torunkra. Mondanék sem kell, az érintékpennny szerepe ezúttal is a szallongat mellőző léteg megjelenítésében kimerül, a hangszekció prinytógységének repertoárjában éli ki magát.

Sem pénz sem idő nem érdekes pazarolni a Ford Racing 3-ra, hiszen hibba a látványvilág és a benne rejlő tartalom, ha egyszerűen nem élvezetes a vezetés, a versenyzés ilyen csökevényes megvalósítása 2006-ban bizony igen kellemetlen fejlesztőcsoportra nézve. Kedves kiadók, tisztelt üzleti téniszcsodák: kérem vegyék már észre, hogy onyagi erőforrásaitok inkább a platform kiakozására öljék és... ráugranak bele többet sem ebbe a stílusba, sem a géphe – tessék shooterrel, szerepjátékokat fejleszteni, ne ilyen a Taigetosz tejteje való személet.

Wilson

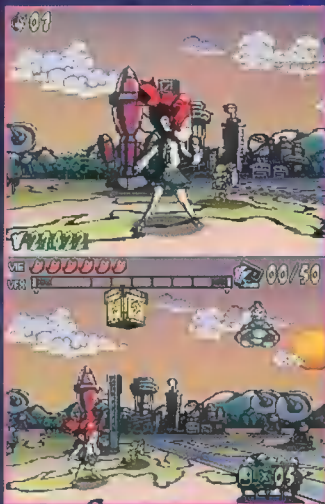
FORD RACING 3

EMPIRE	
MÁS VERZIÓ: PS2, X, GBA	
grafika:	nyilvános
szabotosság:	közepes
zene / hang:	stílusos
hangulat:	stílusos

1 játékcs

✓ Stílusos képi világ
× sokszoros vezetési módok

3 pont



A ges a Dou
leletl sem
sem c
3D-s
Harcosok Klubja
Pro
körn e
az nem lól sok sikerrel a kohézió azad
mesterekül ezt nem az elmesztés abban azonban siker
ileg a Five-ba a sikere
bol lonra alatt a
eg vonzalom es Clover Studio az egyre
mértékben ó tess ennek a faru resziz
tíváló nem ezt módon az értékelő dabszóban

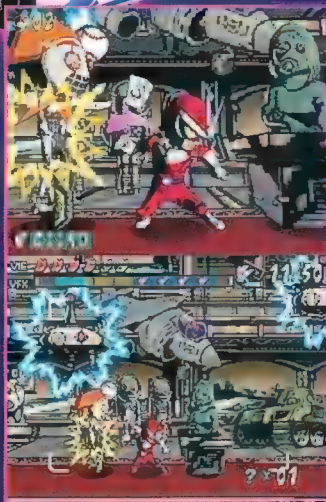
WANNABE SUPERHERO

Trouble

múltot két nem szűlő
komorának hida bevél
tic-tac-a az aranyon lel
szőlő a Vízivill Joe szárá
volamin' tag fantázia - az
rajz az és-ésem a b
a és-ésem a vas al va
o baráztalmon
iz ember a géppel kerekíteni,
miazikus éredezethelo is
az ütős akkor ha k külön
a két és csúszson
ban fel az kal kar kíván, ekkor
is le kell jött mellől a

MARTIN #1155041

Hogy őszinte legyek, én inkább fizetnék ki tizenkétezer forintot egy olyan DS kazettáért, amin rajta van tökéletesen emulálva a Double Dragon, vagy a Golde Axe mindegyik része, mint ezért a baromságáért. Meg ne vedd!



VIEWTIFUL JOE: DOUBLE TROUBLE

CAPCOM / CLOVER STUDIO
MAS VERZIO: JELENLEG NINGS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1. Játékos

✓ kifogástalan új atmoszféra
X kiforrottan irányítás

7.5 pont



A Final Fantasy nyegedik epizódja olyan klasszikus alkotás, mely nem illik bele a videójáték fogalmainak létező definíciójába. Több annál, sokkal: epikus méretű, soha nem látott izgalommal telt 16-bites formába öntött darab. Egy olyan előzetes lepcsőfok, amit generációinknak többi képviselője csak elfogadott, de kvalitatíván jelentősebb [és nem a létező káta feltett összeháttal] tekintve felülmúlta nem tudott: igaz ugyan, hogy az FF Saga a hatodik epizódban telepedett ki, ám korántsem rejtett magában olyan elemi arét és innovációt, mint az első Super Nintendo-ra megalkotott – természetesen – ez mit sem von a értékelő. Most itt állunk, a Gameboy Advance betűcsúszkán végén, egy másik műremeknél, ami 15 esztendővel ezelőtti jelent meg – és még mindig csak ámulunk.

KRISTÁLY KRÓNIKÁK

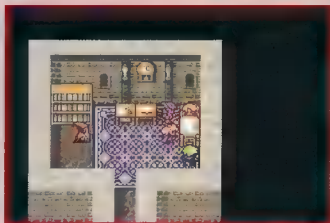
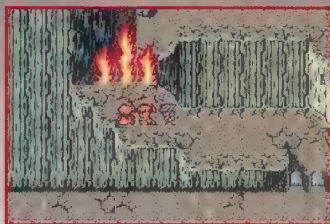
[illegible]

MARTIN BELESZÓL

Ez tényleg durva jól Remélem a következő Final Fantasy hatos lesz, és DS-re érkezik, ahol a menüben alul az érinthetőképernyőn tudunk majd pakolgatni.

[illegible]

ményez majd ■ elsőrangú történetben, mely bár ■■ annyira epikus és nagyra törő, mint ■ későbbi folytatások, de még ennyi év távlatából is izgalmas és jól felépített konstrukció.

[illegible]

A Final Fantasy IV GBA inkarnáció az eredetihez hű, gyakorlatilag tökéletes átirat, mely egyedül csak a hangszerkísétt által felmutatott gyermekbejegyzésekkel küszködik. Egy klasszikus kasszette kissé megkesztett hirtívjele, mely mind a nosztalgiajód rárdarcát régelet, mind a JRGV-el mint stílussal csak a most ismerkedők igényeivel kiszolgálja. Remélhetőleg a hátralevő epizódok kissé sebezőbb ütemben érkeznek, különösen gondolvát azt az FPV1 régebt esedékes portjára, valamint ■ DS exkluzív és teljes három dimenzióban pompázó FFIII-ra: ez azonban ■ jövő zenéje, most örülljünk annak, amink van.

Wilson

FINAL FANTASY IV ADVANCE

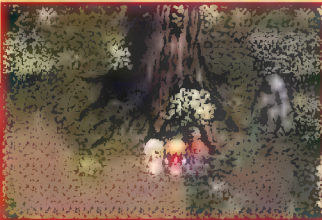
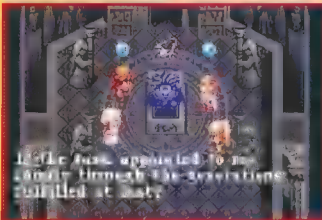
NINTENDO / SQUARE-ENIX	
MÁS VERZIÓ: P5, SNES	
grafika:	jó
játszhatóság:	kivaló
szavatosság:	kivaló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kivaló

1 Játékos

✓ kiváló átirat
X quenge hangszekció

9 pont

576 KONZOL



MARTIN BELESZÓLI

A játék egyedi eleje az, hogy ennyi után végre kijött angolul, és az angol nyelvű leírás nem is a Wilsonnal megírta. A portol egy 12", és az a belsőben is Final IV, amennyit ezerszer jobb. Kizárólag gyűjtemény.



A Tales of sorozat az elmúlt évek RPG termésének egyik legkelendőbb, legaktívabb szériája – bár gyökerei nem nyúlnak olyan régre, mint a Final Fantasy saga, ez mit sem von le a Namco portolójának értékéből. A Tales of Phantasia GBA verziójának megjelenése fontos esemény – bár a SNES-es eredeti 1995 márciusában megjelent a szigetországban, hivatalos angol fordítása 11 éve várta magára, nem beszélve a handheld változatról, hiszen Japánban már az is jó pár esztendőre a piacon van. A szomorú helyzet pedig az, hogy az eltelt idő alatt mit is változott ez: a GBA inkarnáció sajnos nem pont olyan, mint amilyenre számítottunk.

ELFELEDETT LEGENDA

A Phantasia története Cress, az ifjú vadász körül bonyolódik – legjobban barátaival a közelében bandukolva fejlesztik képességeiket, ám hozzátérve borzalmas képű tőrűl és szeműk elé: születésük és a falu lakosait lemezárólatk, települést a földig rombolták, ráadásul a hároznak nyakában lógó titokzatos nyakékekről kiderül, hogy egy időtlen gonosz lapul benne: a rosszítók persze ráeszik a kezükre. Epikus kaland, parádés csaták, kőművelés harc – minden, ami a JRPG masszához szükséges. A sztori ennek ellenére fordulatokban bővelkedő, kiváló és tartalmas háttérrel nyúl, kar, hogy figyelemre méltó dögömmel halad előre, komolyabban beindulni pedig csak a játék feletti fog: akkor viszont nagyon. Azonban odáig eljutni nem lesz sétálgatni, a Phantasia éreztetése 16 bites, kissé megkopott RPG, több szempontból is. Sajnos ■ elváltl misztikáról gyakorlatilag nincs szöveges információ egyetlen menüben sem, így ■ következő feladat, objektív megítélés csupán a szerencsén vagy pakolán jó memórián múlik: a véletlenszerű csaták végletlenségén sora pedig néha fájón megfogó a játékmenet, bár a Tales of szériára jellemző egyedi, valószínűleg jó hangulattal bír. A játékot megfogalmazták, mely ponton emitt erősen akcióorientált, változatos útjüket és egyéb mozdulatokat felvonultató szisztéma, nehezen előcsatolható és megtanulható lánccal, automatikusan segédkező bajtársakkal, speciális mozdulatokkal – sajnos azonban az első néhány óra után kissé monoton és unalmasnak válik a pofozkodás. Pedig a Phantasia bizony nehéz, néha pakolán kemény, a táposzt előnyben részesít kaland ebből fo-

kodón hosszú – a produktum rendkívül tartalmas és a maga nemében szép: igaz, utóbbi a GBA portolán során jelentős csorbát szenvedett. A SNES-es eredeti gyönyörű, klasszikus megjelenítésének esszenciája elpárolgott a téglai felnyitások: az egész kép egyfajta elmosódottság érzését kelti, minden homályos és fóká, a látványt színtelenségűtől – a levelekkel hulló fák, a halakban lógó kis cseregőző potok – erős minőségű romlásnak estek át, a hang pedig egyenesen borzalmas. A kevéske színkörön abszolút jellegzetlen, ■ adott szereplőhöz ■ illő hangon szól meg, a zene előfeszítés pedig a GBA limitált hardvere miatt kissé rikító, kissé idegesítő, de legalább egyedi. A fordítás során is érdekes anomáliákra lelhet a rajongóközönség, jó pár karakter neve változott, néha értelmetlen logika szerint.

MAGYARÁZOM A BIZONYÍTVÁNYOM

Mindent összevéve a Tales of Phantasia egy kiváló, stílusán belül mérföldkőnek számító RPG, ám a GBA formátumú transzformálás során csorbát szenvedett az összkép. Egyrészt a fentebb esettelt technikai problémák okán, másrészt a dögös játékmenet miatt, azonban nem mehetünk el szó nélkül azon csopott sem elhanyagolható fény mellett, hogy ■ az első hivatalos angol nyelvű változata a sorozat nyitányának: az összes leírás leírásait az az is vesztik a papírra, hogy a mérföldkő szöve és hangulattal SNES verzióhoz létezik 100%-os, a szereplők elnevezésével kevésbé hűdőlően élő rajongói hánostás, ékes angol nyelven: ha épp nincs kéznél egy GBA, ■ is megleszt!

Wilson

TALES OF PHANTASIA

NINTENDO / NAMCO	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szoftverség:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos

✓ elfeledett gyűjteményen handheld formában
x megkés, kissé kopottnak

7.5 pont

Valamikor még az időszámításunk előtti időkben történt... űllünk a tűz mellett, a biztonságot adó barlang mélyén, Zolee, a 576 KByte néhai legendás főszerkesztője, meg én. A harcosok még nem tértek vissza legutolsó vadászatról, a nők és gyermekek valahai kint, a szabadban bogváltak és füvetek gyűjtöttek, úgy teljes volt a csend, csak a magukat a hőség égető erejének megadó faágak sercegése hallatszott. A sziklába vőit tógas menedék falára gondos újjak által fessett rajzok meglepően látszólag, ahogy a pajkosan fícnálók lánnyelvények kacérkodtak az árnyékokkal. Zolee, a bálcis, akit egyébként soha semmi nem tudott kihozni a sodrából, most gondterhelten rancóltat homlokát, ahogy egy kőtblát tanulmányozott, amire akombákam rovátkákkal valós üzenetét vésett számára.

– Hogy az isten ***** meg az ilyen *****
 *****. az ember kitészi a szívét-lelkét nekik, de ezeken semmi sem jó, hát mindig vagy egy ***** aki belém tud kötni valamivel? *****

Pedig nem történt semmi különleges; semmi olyan, ami előtte ne történt volna meg számtalanszor, és ami még számtalanszor meg ne történe a jövőben is.

– Ne terheld elméd gondokkal, barátom – mondott neki – majd nagyot kortyoltam a kellemesen bizsergető likör varázsfoztéből. Amit csináltál, jó. **Martin**

Mindenkinek nem tehetsz a kedvére.

A magam részéről azon vagyok, ha mindenki nem is, de az lenne a jó, ha minél több olvasónak örömet tudnék szerezni. Ehhez nem ártana tudnom, mi az a dolog, amit a legjobban szeretek az 576 Konzolban, és mi az amit a legkevésbé. Az lett hát áprilisi kérdésem.

Szóval akkor kezdjük a fíkvál: a hogyi port kavart Goldeneye: Rogue Agent teszt után következő hónapok Csevegő finoman szólvá is nem tetszettek. Nem igaz, hogy ennyit kell vergődni azon, hogy a Csipinek mekkora a TV-je. Nekem lejött, hogy a feledhetetlen összeröffenésekről beszélt, aminek egyik fénypontja a Goldeneye volt. En is nagyon sokat lehiúztam előtte haverommal az N64-e előtt. De úgy látszik, hogy sok embernek csak az esett le, hogy a Csihi hú de gazdag... Mindegy. Ami tetszik:

1.: A Dzon. Ő a kedvenc tesztterem, nem (csak :) azért, mert PS2 fanboy. Hanem azért, mert amennyi poént őt látba fektet, már olvashatóvá teszi a cikkeit, fűgellenül attól, hogy jó a gáma, amag sem.

2.: A hangvétel. Nem szeretem, ha lemagóznak egy írásos sajtóműben, éppen ezért is jó a Konzol, mert ismételten értem magam, ha olvasom, és most lehet, hogy hülyén hangzik, de nekem ilyen érzésem van. Főleg az ún. mesélős fókókban meg nagyon.

3.: A szenvedély. Azzal a szakértelemmel, rajongással, hozzáértéssel, rengeteg információval, amivel a Veres Miki írja a tesztjeit, lenyűgöző, a szememben ő a legjobban író tesztelő, nem kétséges.

4.: Martin. Őt szerintem nem kell bemutatnom. Ő nélkül a lap nem is lenne, ami. Ez E3 beszámolója nagyserűnek, nem értem, hogy itt is sokaknak az jön le, hogy ez a fickó dörböl az écs pénzén, aszví lejírja a pórnépek, hadd fájjon a szíve. Nem így van! Próbálja dőhözni a feelinget, azt az atmoszférát, amivel a repülőit telik szí. És az átélés, amit sok tesztjében érzeni, főleg a régebiekben (Primal) nagyon hangulatosra teszi az egészet, úgy ahogy van. Csak a „Martin beszél” rubrikák okoztak nekem néha pillanynyi agymenéseket, de nem volt vésses, különösen a „Mikor lesz már XY Karl”-os összeneked tetszenek.

Raven

Sok, a Konzolhoz „hasonló” lapot vettem már, de egyiket sem bírtam / bírom annyira, mint a Megszállott Játékosok Magazinját. Ez valami más, valamilyen kiemelkedik és ezzel most nem nyáladzok, ez normál pozitív vélemény. A tesztelők egytől-egyig tehetségesek, de az az igazság, hogy Krisz és Balu cikkeibe kevésbé tudom beleélni magam, úgy vélem még nincs saját kialakult stílusuk. Az újság szép, tökéletesen megszerkesztettek, de néha akadnak képhibák, mint pl.: a Black tesztnél is. Lehet, hogy ez már többször is előfordult, de nem vettem észre, szerintem abszolút nem feltűnő (számomra legalábbis nem az). A rovatok is áttekintés, kedvencem a Játékterem Történelme, és a Csevegő is újra hozza a varázst. Ha van valami amit nem szeretek az 576 Konzolban, akkor az csupán annyi, hogy Martinnak sok a dolga, ezért nincs ideje írni, és még az is, hogy nincs több Big in Japan. **Bandee**

Szóval a mit szeretek a Konzolban kérdésre egyszerű a válasz: az általában hxx által elvégzett fejtaglást és néha egy-egy tesztet és a tesztelőket természetesen.

Az, hogy mi nem szeretek az 576 konzolban az már többszöri kifejtést igényel:

- a) A Csihi féle GameCube és Nintendo DS tesztetek, akik akkor is szídjá a hardvert, amikor a játékok dicserő
- b) A különböző pontozást (pl. Dzon könnyebben rádob egy játékra egy nyolcas, mint mondjuk Dae)
- c) A mostanában „szerintem” gyengülő színvonalat.

Rosti

Mi az, amit a legjobban szeretek benne? Fogós kérdés, mondhatnám azt is, hogy nincs más, ami ebben a formában nem teljeszen relatív. Inkább úgy fogalmaznék, hogy nincs más normális hangvételű / barátságos légkörrel rendelkező lap a Konzolban. Ő. En szerintem a Konzolban, hogy a tesztelő szavai, legyen az akármely, sokszor a szívemig hatolnak, és lehet nem is a magáról a játékról leírt véleménye, hanem egy-egy momentum, egy élmény a játék kapcsán. Szeretem, hogy olyan profik tesztjeit olvashatom, mint Csihi, Vega, Dzon, Miki, Martin, Liquid, stb... (Jobbára mindenkit ide sorolhaték)

Nos lássuk: Mi az, amit legjobban nem szeretek benne? Viccesen hangzik, de nem tesztzik, hogy T. főszerkesztő új mostanában nem szándékozik annyi tesztet írni, mint annak idején. Nem akarok személyeskedni, neki is biztos vagyok benne, hogy megvannak a maga dolgai- és gondjai, de én kife-

jezetten örülök neki, ha legalább 1-2 havonta rászánná magát egy nagyobb hangvételű játéktesztre. Nekem az ő tesztjei sokat jelentenek. Nekem ilyen karakterszám, meg „egy oldalas képhalmaz” problémám abszolút nincsenek, szerény véleményem szerint nem veszít az újság az értékeiből. Az árval is megvagyok elégedve, vagy legalábbis megkell, hogy legyenek, mert a minőségnek ára van, különben is hadd ne soroljam mit kapok ennyi pénzért... **domebaci2.0**

Mindig izgalommal tölt el, amikor a kezembe adja az újságos néni az új 576 Konzolt. Az interneten mindig nézem, megjelent-e, de azt nem, mi lesz benne. Mindig Martin köszöntőjével kezdem. Ez a kedvenc részem. Röviden összegezi, mi történt, mit érdemes olvasni, hogy éppen egy humoros beszámolóval fejezi ki véleményét. Ezek után végiglapozgatom az újságot. Van egy-két uncsi

oldal, de általában egy tömör gyönyör az egész. Imádom, ahogy írtok. Szeretem végigolvasni a cikkeket, mert tele van élményekkel. Van benne, valami személyes is. Nemcsak az száraz értékelés, hanem az, hogy mit éreztek, miközben játszottak vele. Ez szerintem a legjobb az egész 576 Konzolban. Az első betűtől az utolsóá élvem. A „Martin beszél” kockákat össze kéne gyűjteni, és aranykeretben kitenni egy múzeumba. A cimlap. Mindig valami zenésidősi dobok össze.

És most jöjjön az, ami nem tetszik. Gyorsan vége van. Olvasom, cipelem magammal, egyszer csak azt veszem észre, nincs több oldal, elyogyott. És ilyenkor elszomorodom, meg egy hónap. Ez az egyetlen rossz dolog. A többi arany. És ezt nem sok újságra mondhatjuk el. **Marci**

Amiért szeretem az 576-t, az azok a következők: Játékszenvedély, odaadás, friss információk és nem utolsósorban a mindig színes és élvezetes (játéktesztek) Mint az már köztudott, egy tehetséges, összeszokott brigád dolgozik az újságnál és ez garancia arra, hogy minden 1-es számban lesz valami nagy dobás, valami-dolog a tesztelők és a főszerkesztő részéről. De ha az adott hónapban, nincsenek is olyan mega stúfók, amit megütnék legalább a 9-es pontfathat, akkor is nagy élvezettel olvasom a tesztet és ez a tesztetek tehatóságában mutatkozik meg, mert még az 1-2-pontos játékokból is képesek kihozni (mint ahogy a Martin is mondta): egy olvasmányos, szórakoztató, humoros és interaktív cikket, amit meghatározza az egész újság színvonalát! A tesztelők, mindig csak a játékosok érdekeit nézik és aszerint próbálják megírni a cikkeket! És ami még nagyon nagy, pozitívum az

TOP HIGH SCORE
03700

008900

BONUS

3600



CREDIT

CONGO BONGO. 1983. SEGA



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

06 70 365 0385

PS2			
BLACK	14599	kapható!	
24 **magyar feliratos**	15999	kapható!	
American Chopper	7999	kapható!	
Big Game Hunter 2005	7999	kapható!	
Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!	
Commandos Strike Force	14399	hiví!	
Driver: Parallel Lines	12999	kapható!	
Fifa Street 2	14599	kapható!	
Fight Night Round 3	14599	kapható!	
Ghost Recon Advanced Warfighter	14999	március 31.	
Grand Theft Auto: San Andreas	9499	kapható!	
Ice Age 2 Meltdown	11999	kapható!	
ICO **újra**	8499	kapható!	
Midnight Club 3 Remix	6999	kapható!	
Prince of Persia Two Thrones	14999	kapható!	
Sega Classic Collection	8499	kapható!	
Shadow the Hedgehog	8499	kapható!	
Silent Hill Coll. (2,3,4 részek egyben!)	14999	április vége	
Singstar Rock / + mikrofon	7999/15999	április köz.	
Socoom III.	13499	április köz.	
Sonic Gems collection	8499	kapható!	
The Godfather - Gyűjtői változat -FÉM	15989	korlát. pld.	
Tomb Raider Legends	15999	április köz.	
Gamecube			
Batman Begins	3499	akciós	
Fifa 06	14599	kapható!	
Fifa Street 2	14599	kapható!	
Fight Night Round 2	3499	akciós	
Fire Emblem	15999	kapható!	
Harry Potter and the Chambers of S.	3499	akciós	
Killer7	3499	akciós	
Mario Party 7 Mikrofon	15999	hiví!	
NHL 2005	3499	akciós	
Odama + Mikrofon	15999	hiví!	
The Urbz	3499	akciós	
TimeSplitters 3	3499	akciós	
Gamecube gép + 4 játék	29999	akciós	
PS2			
50 Cent Bulletproof	14399	hiví!	
Ape Academy	13499	kapható!	
Ape Escape (platform)	13499	május 10.	
Burnout Legends	11699	kapható!	
Coded Arms	13999	kapható!	
Daxter	13499	április köz.	
Death Junior	13999	kapható!	
Fifa 06	11699	kapható!	
Fifa Street 2	11699	kapható!	
Fifa World Cup	11699	hiví!	
Fight Night Round 3	11699	kapható!	
Football Manager Handheld	13999	hiví!	
Frogger Helmet Chaos	13999	kapható!	
Key of Heaven	13499	március 24.	
King Kong	13999	kapható!	
Lemmings	13499	kapható!	
Lord of the Ring : Tactics	11699	kapható!	
Prince of Persia Two Thrones	13999	kapható!	
Pro Evolution Soccer 5	13999	kapható!	
Silent Hill Experience (SH-es extrák)	3999	április vége	
Socoom Firestorm Bravo	13499	április köz.	
Splitter Cell : Essential	13999	április eleje	
Star Wars Battlefront II	15999	kapható!	
Tales of Eternia	13999	kapható!	
Green Day Koncert "Zenei"	4499	kapható!	
Red Hot Chili Peppers koncert "Zenei"	4499	kapható!	
Nintendo DS + GBA			
Advance Wars Dual Strike	11990	kapható!	
Donkey Kong 3/GBA	12990	kapható!	
Fifa 06	11990	kapható!	
Harry Potter and Goblet of Fire	11990	kapható!	
Harry Potter and Goblet of Fire/GBA	11990	kapható!	
Mario Kart DS	11990	kapható!	
Marvel Nemesis: Rise of the...	11990	kapható!	
Need For Speed: Most W. /GBA is!	11990	kapható!	
Nintendogs! 3 különböző játéki!	11990	kapható!	
Pokémon Dash	8490	akciós	
Pokémon Emerald Version ÚJ/GBA	13990	kapható!	
Ridge Racer	10990	kapható!	
Samurai Jack /GBA	9990	kapható!	
The Sims 2	11990	kapható!	
Tiger Woods	11990	kapható!	
Unlth	11990	kapható!	
Wario Ware Touched	8490	akciós	
Yoshis Touch'n Go	11990	kapható!	
GBA Micro Gép + Samurai Jack	29999	akciós	
PS2 Platinum és akciós			
Fifa 2005 Platinum	6299	kapható!	
Age of Empires II	6299	kapható!	
Brothers in Arms Road to Hill 30 Platinum	6999	kapható!	
Burnout 3 Platinum	6299	kapható!	
F1 2005	5799	kapható!	
Fifa Street Platinum	6299	kapható!	
God of War	5799	kapható!	
Grand Theft Auto San Andreas	8999	kapható!	
Jak 3	5799	kapható!	
Killzone	5799	kapható!	
Lord of the Ring The Third Age	6299	kapható!	
Metal Gear Solid 2: Son of Liberty	6499	kapható!	
Moto GP 4	5799	kapható!	
Need for Speed Underground 2 Platinum	6299	kapható!	
Prince of Persia 2	7499	kapható!	
Pro Evolution Soccer 4	7999	kapható!	
Ratchet & Clank 3	5799	kapható!	
Resident Evil Outbreak	6299	kapható!	
Silent Hill 3	5999	kapható!	
Smash Court Tennis 2	5799	kapható!	
Socoom II.	5799	kapható!	
Tekken 5	5799	kapható!	
The Gewaylay Black Monday	5799	kapható!	
XBOX			
Fifa 2005 Classic	6299	kapható!	
Big Game Hunter 2005	7999	kapható!	
Burnout 3 Classic	6299	kapható!	
Burnout Revenge	14599	kapható!	
Cabela's Dangerous Hunts	7999	kapható!	
Counter Strike	8599	kapható!	
Fifa Street 2	14599	kapható!	
Fight Night Round 3	14599	kapható!	
Max Payne 2	4999	kapható!	
Project Gotham Racing 2	8599	kapható!	
Rapala Pro Fishing	7999	kapható!	
Star Wars Knights of the Old Republic	6999	kapható!	
The Godfather	14599	kapható!	
XBOX 360			
Battlefield Modern Combat	hiví!	hiví!	
Elder Scrolls IV Oblivion	hiví!	hiví!	
Fifa World Cup	hiví!	hiví!	
Fifa 06: Road To Fifa World Cup	16399	kapható!	
Ridge Racer 6	16399	kapható!	
Double Screen és Gameboy Advance			
Resident Evil Deadly Silence /DS	11999	március 31.	
Advance Wars /DS	11999	kapható!	
Big Mutha Truckers /DS	9999	kapható!	
Cabelas Big Game Hunter 2005 /GBA	6499	kapható!	
Catwoman /GBA	3499	kapható!	
Ed, Edd n Eddy	6999	kapható!	
For Racing 3 /DS	9999	kapható!	
Ice Age 2 Meltdown /GBA	11999	kapható!	
King Kong /DS	11999	kapható!	
Mario & Luigi Partners in Time /DS	11999	kapható!	
Mario Kart /DS	11999	kapható!	
Need For Speed: Most W. /GBA és DS	11699	kapható!	
Nintendogs! 3 különböző játéki /DS	11999	kapható!	
Pokémon Emerald Version ÚJ /GBA	13999	kapható!	
Pokémon Fire Red + bedigitált Wireless adapter /GBA	13999	kapható!	
Pokémon Leaf Green + beep. Wireless adapter /GBA	13999	kapható!	
Prince of Persia Battles /DS	11999	kapható!	
Splitter Cell Chaos Theory /DS	12999	kapható!	
Star Wars Episode III /DS	12999	kapható!	

576

KByte

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu



TALES OF PHANTASIA